
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
增刊
GBA专辑
劲道攻略
总动员
超精美画
面驾临掌机
无双攻略全
面出击
黄金太阳全系列
黄金の太陽
ZELDA
ゼルダの伝説
神々のトライフォース&4つの剣
令人叫绝
的解迷要素
超级经典
神奇游戏
究极攻略
200小时吐
血研究
ポケットモンスター ルビー
ポケットモンスター サファイア
32大连发
掌机成长历史回顾
温情怀旧
热血震撼
的钢之魂
再次降临
机战 R+OG
全新图解
攻略助你
完美通关
恶魔城全系列
剑与魔法
的世界,战棋
游戏巨片
ファイアーエムブレム
封印の剣

GAME BOY ADVANCE®



—— 2月14日发售 ——



增刊 GAME SOFTWARE 电子游戏软件 GBA专辑

目录 CONTENTS



主办单位：中国科协工程学会联合会
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
执行编辑：宇部
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
定价：12.00元

劲道攻略一举收录

掌机历史完全回顾

看看那些令人怀念的老古董

PocketGame History

责任编辑/MASCAR

诞生期

1980~1989

液晶屏幕掌机于上世纪80年代初问世。售价虽贵，但是却极受欢迎。而最著名的便是由横井军平所设计，由Nintendo所推出的GAME&WATGH系列了。下面就让我们来看看为数繁多，以GAME & WATCH为首的液晶掌机游戏。重温我们童年时的美好时光。

什么是液晶游戏机 什么是GAME&WATCH

液晶掌机游戏是于1980年底出现，并卷起一片风潮的掌上型单一液晶游戏。大小大多为名片一般大小，一台主机一款游戏。

而GAME&WATCH是80年代初期，由Nintendo所推出的掌上型单一液晶游戏。由现已故Nintendo制造本部开发第一部部长横井军平担纲设计。相信大部分的玩家们，只要有一定年龄的，都会记得GAME & WATCH这名字。在这里的掌机游戏，将以GAME & WATCH为主要介绍对象。这是因为她的普及率实在是太高了。

GAME&WATCH所开创对于「游戏操作」的基础知识

操作钮 1

除了特殊机体采用小型摇杆之外，大部分对于方向等等的控制都是以圆形按钮，或是圆形按钮来配合十字钮进行游戏的操作。而十字钮或是GAME & WATCH也成为日后携带型电玩主机外形的基本蓝图。

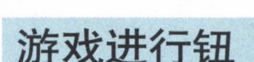
时间按钮 2

可以说是GAME & WATCH附加功能的时间按钮。按下后可看到时间，就像手表或是时钟一样。而GAME & WATCH自推出以来，一直有分支系列，自GOLD系列开始，按住时间钮一定时间即可调整时间，是之后其他系列的特征。

ALARM按钮 3

这是设定闹钟机能的按钮。只有GOLD系列之后的机种才有这样的按钮。按下这个按钮，可以设定闹钟功能的时间。这样就可以早上起来不会迟到。

ACL按钮 4



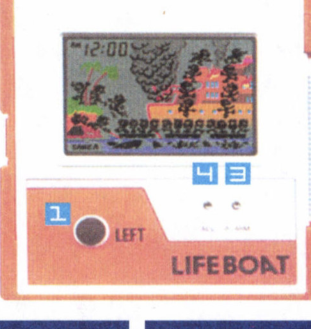
在GAME & WATCH上，ACL是ALL CLEAR的缩写，也是说这个按钮是资料清除键，有点像是现在家用电玩的RESET钮一般。一按下，所有之前游戏的最高得分记录、游戏时间，还有时钟等功能全部归零。原本都是无法直接按的形态，必须以较尖的东西，如圆珠笔等等的东西才可以按下。不过，至宽荧幕系列之后，变成和其他按钮相同的形态配置，可直接按钮。

游戏进行钮 5

在GAME & WATCH本体上，使用了开始游戏的按钮，大多采用椭圆形设计的小型按钮。通常在按下去还未放开进行游戏的时候，书面上都会显示到目前为止的最高分记录。

游戏进行钮，通常都会设置两个于GAME & WATCH的本体上，它们分别是GAME A及GAME B。一般是以得分制的游戏为主才会有GAME A及GAME B两种按钮。而GAME A及GAME B两个游戏开始钮最大的差别是在于两方的目标得分不同或是在难易度上有一定的差异。通常都是GAME B方面的目标得分较高或是难易度较高，但是游戏内容并不会改变。

另外，也曾有不采用GAME A及GAME B这两种按钮的设计，如“塞尔达”即是采用START及CONTINUE两按钮。

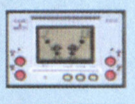
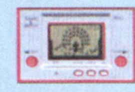




GAME&WATCH全系列

GAME & WATCH事实上细分有非常多的系列，包括外壳的颜色、多荧幕、或是宽荧幕版本等等。在这里将简单的为你介绍各系列特色。

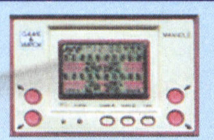
Sliver系列 1980年登场


外壳采用银色设计的造型。另外也有人称其为基本机种。而这个系列，即是之后引起巨大GAME & WATCH风潮的始祖。

在发售当时，Nintendo设定的购买阶层并不只限定于小孩，而是将社会人士也包含了进来。所以GAME & WATCH于原先的设计上，才会将本体的大小设定为衬衫胸前口袋一般的大小。

Gold系列 1981年登场





由于Sliver系列推出广受好评，并且在销售量上屡创佳绩，因此Nintendo一口气提升系列版本，推出Gold系列，它在外形设计上和Sliver系列完全相同，但是外壳则是和系列名称相同，采用金色的外壳色彩。并且于液晶画面中，也是由此系列开始加入GAME A及GAME B的区别显示。而背景也新加入了多色彩的背景图样，让游戏画面变得更为鲜艳。只不过，当时有实际体验Gold系列的GAME & WATCH的玩家，都会实际感受到游戏的难度实际提升了不少。有趣的是，游戏内容非常有趣，但是这个系列却也只发售了“下水道”、“钢盔”及“狮子王”而已。

Widescreen系列 1981年登场





自Sliver系列开始推出以来，Nintendo亦开始涉足低龄层市场，也是WideScreen系列登场的时期了。并且就如系列名称一样，是采用宽荧幕设计，比起以往的系列，增大了约1.7倍左右。由于画面增大，所以在外形、按钮的配置等等设计都有所改变。为了进入低龄层市场，甚至于加入以漫画卡通人物为主的游戏主题，例如米老鼠，以及史努比等等。

MultiScreen系列 1982年登场

就如系列名称一般，这个系列所采用的都是多重荧幕的设计。而多重荧幕的设计理念是来自于“使用2枚宽荧幕液晶画面的话，可以玩的空间就更广了。”

大部分由多重荧幕所设计的GAME &WATCH，都是采用上下开启、或是左右开启的形式。而原本是对折状态的机体，将其开启后，则是两边各一个液晶荧幕。在这个时期，Nintendo推出了不少这个系列的作品。例如曾经于街机、FC主机上登场，有名的“大金刚”就曾经于此系列上推出过作品。





NewWide系列 1982年登场

基本上和WideScreen系列相同，但是售价却大幅下降为Wide Screen系列售价的3/4。游戏的背景，采用全彩设计，但是和使用单色背景的Sliver系列及Gold系列相较，似乎在游戏的内容上变得更为简单。话说回来，在当时虽然New Wide系列的售价下降了，但是实际上和现在GBC价格相比较，却还是很贵……

Color Screen Tabletop系列 1983年登场

异色的GAME & WATCH系列，也是最令人惊奇的一个系列。全彩画面、采用像大型电玩般设计的小型桌上型机体。仅使用两颗A2号电池。原本使用于移动的按钮则是采用摇杆式的设计，或是塑料制按钮。除了画面为最高10种颜色同时显示之外，有别于以往GAME & WATCH系列，音效的表现上更有旋律感。



Panorama Screen系列 1983年登场

它的内容和Color Screen Tabletop系列完全相同。只是在外形设计上，Panorama Screen系列是采用较为袖珍的外形，使其小型化也低价格化。

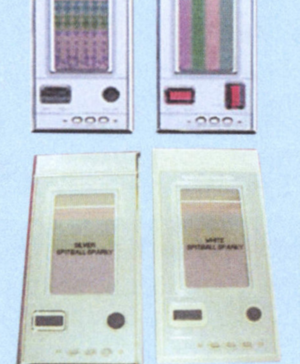
同样是采用彩色液晶画面的Panorama Screen系列，和以往的GAME & WATCH不同的是外形较大，较重。



SuperColor系列 1984年登场

这个系列，相信是所有系列中发售时间最短，于市场上的生存时间最短的GAME&WATCH了。

虽然说是SuperColor，但是并不是使用彩色液晶，而是有点像驱动彩色背景图案，铁制外壳设计。在质感上是足够的，甚至于可以说不像GAME & WATCH一般像玩具一样。在这个系列推出的时候，也差不多是GAME& WATCH于市场上走下坡的时候了。



MicroVS系列 1984年登场

主要以双人对战为主的系列产品。外形为椭圆形，采上掀式设计，掀开之后，于内部本体为两个圆形摇杆。



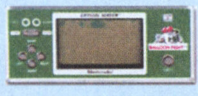




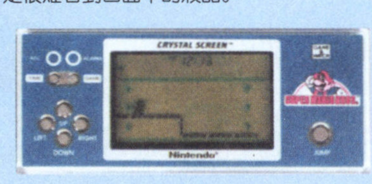
CrystleScreen系列 1998年登场

这个系列较为特别，于日本国内并没有贩售，仅于海外推出。最大的特征是在于液晶画面是采用全透明设计。也就是说可以透过液晶画面来看到机体后面的景像。虽然新鲜，但是实际试玩的话，将会发现，如果不在背后放个什么有颜色的东西，实在是很难看到画面中的液晶。









MiiniClassic系列 1998年登场

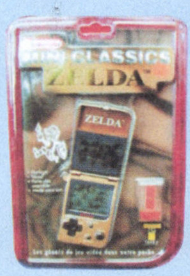
可以说是复刻版的GAME & WATCH，但是却不是由Nintendo发售，而是由一家名为Bung Japan的公司所发售。整体的大小，和传统GAME & WATCH有不小的差异。

MiniClassic系列的本体非常的小，就像是钥匙圈型游戏一般。虽然小，但是原本游戏的内容却完全不缩水。即使是MultiScreen系列的游戏，也曾经重新制作推出MiniClassic版本。









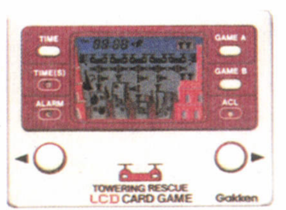
液晶掌机全回顾

80年代掌机游戏

早期的掌机游戏，并不是只有Nintendo一家在研发、制造而已。只是当时在竞争激烈的掌机游戏市场上，掌机游戏品质参差不齐。能够长久存活于市场上的也就这么几家制造商而已。

在当时，主要的掌机制造商，除了Nintendo之外，还有众所皆知的BANDAI、学研、TOMY等等的制造商。在后期，甚至于连SEGA也加入了掌机游戏的开发阵营，只不过，SEGA的掌机游戏“TIGER”系列多是倾向海外，也就是欧美方向。

掌机游戏，其实只是于80年代风行的电子游戏（ELECTRONIC GAME）的一种而已。在80年代初期能够如此风行的原因，是基于最基本的“有趣”，以及当时对于电子产品感到新鲜，而使得消费者之间口耳相传所达成的“话题性”。最后也就是因为以上两个因素而形成的“流行”。



不过掌机游戏，于80年代末期没落的原因，也是因为消费者之间对于这类游戏的兴趣退烧，第二则是因为怪物机和FC的出现让消费者们的焦点逐渐转移。最后则是可更换卡匣式掌上主机于1989年4月开始进入掌机游戏。

80年代主要电子游戏制造商一览表（仅限日本地区）

日文名	中文译名	英文名
I.C.モリタニ	I.C.摩利塔尼	C.MORITANI
アサヒ玩具	朝日玩具	ASAHITOY
アノア	亚诺亚	ANOA
永大ケリップ	永大掌握	EIDAI GRIP
エーワソ	A-ONE	A-ONE
エポック	艾波克社	EPOCH
エルフオグ	艾尔费克	ELFOG
エソテックス	安特克斯	ENTEX
オリエソト	欧力恩特	ORIENT
カシオ计算机	卡西欧	CASIO
学研	学研	GAKKEN
サキトロソ	莎奇特隆	SAKITRON
サクラ	樱花	SAKURA
シチスソ商事	西铁城商事	SITIZEN
シービーエム	C.B.M	C.B.M
JIM	JIM	JIM
シセーブ	夏普	SHARP
システムプラソニソグ	系统企划	SYSTEM PLANNING
シソセイ	新星	SHINSEI
タイガー	TIGER(SEGA)	TIGER(SEGA)
タカトクトイス	高德玩具	TAKATOKU TOYS
タカラ	达卡拉	TAKARA
チエリコ	杰力高	CHERYCO
ツクダオリジナル	津久田原创	TSUKUDA ORIGINAL
トイボックス	玩具盒	TOY BOX
トミー	多米	TOMY
ニッコー	尼可	NIKKO
任天堂	任天堂	NINTENDO
服部时计店	服部手表	HATTORI SEIKO
はな也ま玩具	花山玩具	HANAYAMA TOY
原田企划	原田企划	HARADA PLANNING
バソタイ	万代	BANDAI
バソビーノ	邦比诺	BAMBINO
増田屋コーポレーショソ	増田屋公司	MASUDAYA CORP
パピー	波比	POPY
松岛工业	松岛工业	MATSUSHIMA KOGYO
米泽玩具	米泽玩具	YONEZAWA TOY
パック・イソビテオ	包装视讯	PACK IN VIDEO
マテルエレクトロニクス	玛连尔电子	MATTEL
川崎电气	川崎电气	KAWASAKI ELECTRONICS
タリーエソタープライス	塔利娱乐	TALLY ENTERPRISES
ナムコ	拿姆科	NAMCO
コナミ	柯拿米	KONAMI
モリオカ时计	盛冈钟表	MORIOKA TOKEI
早川玩具	早川玩具	HAYAKAWA TOY
朝日通商	朝日通商	ASAHI
セレソテ	塞连特	CELENT
ヒロ	希罗	HIRO

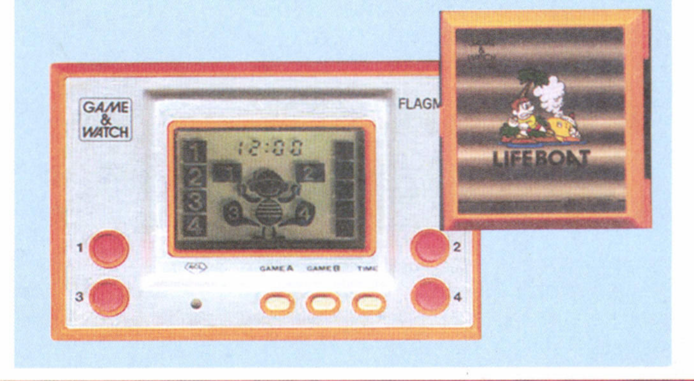
占领市场的GAME&WATCH



GAME & WATCH发迹于1980年日本，在国内则是于80年代中期开始引进。当时在国内，此类电子游戏于消费者之间的情况，基本上和日本大致相同。消费群族不只限定于学生（但是却也占了不少比例），拥有消费能力的上班族也是抱着尝鲜的心态来接触GAME & WATCH。

有趣的是国内的GAME & WATCH玩家在当时，想买一台GAME & WATCH，只要知道住家附近哪里有玩具店或是大商场即可买到?对于当时销售GAME & WATCH的业者来说，锁定的购买层，最主要是学生。所以，玩具店或是大商场都成了当时GAME & WATCH的主要销售地点了。

虽然在当时，除了GAME & WATCH之外，还有其他机种的游戏软件，但是发售种类都不如日本国内一般齐全。除了Nintendo的产品之外，主要还是以BANDAI及SEGA两大厂商为主。但是其他的几家公司的产品，无论是在产品的外观、耗电量的大小以及软件的丰富程度上都和任天堂有着很大的差距，所以销量和玩家的反响也就很一般了。在这里就可以看出，任天堂在掌机的霸主地位已经开始确立了。



经典液晶掌机游戏秀

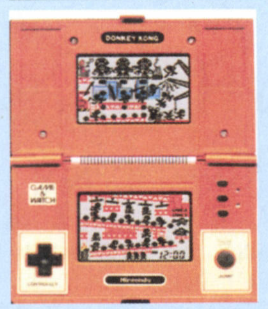
大金钢

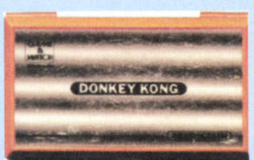
发售商	Nintendo
发售日期	1982年6月3日
型号	DK-52
使用电池	LR44×2
定价	6000日元

最经典的GAME & WATCH游戏，相信在国内，只要是有接触过GAME & WATCH的玩家们，对于这款游戏多少都会有印象。

其实这款游戏和FC版相同，舞台设定于一栋建设一半的大楼，逃走的金刚捉走一名女士逃至最高层，而玩家所扮演的主角，则是必须逃避大金刚所投下的木桶，并且至最高层起动机关，让大金刚摔下来并且顺利解救女士。大致上的游戏内容是如此。听起来简单，但是如果时间差抓得不够准，是很容易失误的。

在FC版中，主角都是设定成Nintendo当家人物马里奥，至于GAME & WATCH版虽然没有明确的表现出来，但是如果仔细看……会发现GAME & WATCH版的主角有戴一顶帽子……也就是说…？！





钢盔

发售商	Nintendo
发售日期	1981年2月21日
型号	CN-07
使用电池	LR43×2
定价	5800日元

GAME & WATCH发售初期GOLD系列之一的游戏作品。在游戏中，玩家们所将扮演的是一个工作的作业员。不知为什么，板手、起子等等危险的工具不断从天而降。而你则要从左方的入口，前往右方的办公室中。整个游戏的重点是在于玩家对于时间点的抓取。并不是到达右方就可以进入办公室之中，办公室的门也会呈不规则的周期开关。



章鱼大作战

发售商	Nintendo
发售日期	1981年7月16日
型号	OC-22
使用电池	LR43×2
定价	5800日元

可说是GAME & WATCH代表作之一的“章鱼”，属于WideScreen系列的著名作品。

这款游戏最大的特征，无非就如游戏名称一般，画面右上方的大章鱼。这也是一款以“躲避”、“注意时机”为重点。玩家必须躲过大章鱼的手，前往深海拿取财宝。



漏油

发售商	Nintendo
发售日期	1982年5月28日
型号	OP-51
使用电池	LR43×2
定价	5800日元

这款是MultiScreen系列第一款。虽然和第二款“大金刚”相较，可能在消费者间的认识度较低。但是“漏油”却是第一款采用双荧幕设计，值得纪念的机种。针对这款游戏开发时，GAME &WATCH系列生父横井军平即说“相较于一个荧幕，如果使用两个荧幕，并且让游戏将两个荧幕合起来的话，相信会变得更为有趣。”

就如横井先生所说，“漏油”这款游戏的设计是于上方的画面必须操作主角接住滴下来的油，然后再运送至下方画面中的油罐如此而已。但是相较于以往，必须更注意各动作的执行时机。



史奴比

比起Color Screen Tabletop系列，机体外形缩小、更为便宜的全景宽屏显示系列，其第一款游戏就是Nintneod取得版权后，以有名的卡通人物史奴比为主角所制作的动作游戏。颜色非常鲜艳明亮为其特征。

发售商	Nintendo
发售日期	1983年8月30日
型号	SN-91
使用电池	LR43×2
定价	7800日元



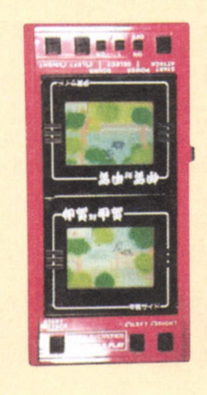
伊贺对甲贺

发售商	Nintendo
发售日期	1982年5月28日
型号	OP-51
使用电池	LR43×2
定价	5800日元

注意，这可不是GAME & WATCH，而是由BANDAI所推出的游戏。时期约是GAME & WATCH在台湾面市有一段时间之后，开始导入可对战形态的液晶游戏时，“伊贺对甲贺”可以说是极受国内地区玩家们的欢迎。

这是一款对战型的游戏，BANDAI的对战型游戏都有一个特征，就是中央的荧幕可以立起成三角形，形成两个玩家虽然拿着同样一台主机且面对面，但是只能够看到自己的荧幕，更能够增加战略性。

在游戏中，玩家必须成为伊贺或是甲贺忍者，以各种忍法或是武器，甚至于短兵相接等方法，将对方打倒。虽然是液晶游戏，但是对战时的动作感却是数一数二。



我想玩…我想玩…GAME&WATCH

无论你的年纪有多大，是年轻没接触过GAME & WATCH的玩家，或是怀念年轻时每天拿着GAME & WATCH按着钮听那“哔哔哔~”效果音的老玩家。无论如何，想体验GAME & WATCH的东西吗？虽然GAME & WATCH已经是二十年前的产物，上个世纪的玩意，但是还不是找不到，只是很难找而已。

第一步 再找找

真的只能先说再找找，新兴的游戏店等等，相信已经不再置放GAME & WATCH如此古老的东西了。但是如果去注意一些既有历史又没有翻修过的游戏店，或许有机会可以找得到；第二个有可能发现的地方，应该就是专门卖日本精品游戏的店面了。这些地方倒是可以去注意看看。

第二步 找不到去日本找

在国内，游戏几乎是没有中古专门店的存在，但是如果去日本，或许还找得到。目标锁定秋叶原地带，耐心的走访，一定找得到。但只是售价可能会不低。在日本，较稀有、古老的游戏，其售价都有日渐高涨的趋势。

第三步 你有GBC吧

其实，任天堂在1997年初时，曾经推出过GAME & WATCH的重制版合集。至今包含海外一款，总共四款。每一款都收录了最经典的游戏。并且每一个游戏都可选择GAME & WATCH模式还是重制的GAMEBOY模式。

成长期

1989~1998

在1989年4月21日，GAMEBOY登场以来，携带游戏的走向就开始倾向“可更换卡匣式”的形态了。在当时，于市面上以GB系列、GAMEGEAR、PC-E GT、LYNX等四主机为主。

第一台采用彩色屏幕的掌上型主机 由美国Atari所推出的LYNX

令人感动的彩色画面 LYNX旋风

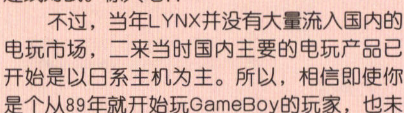

↑上方为LYNXII，大小差了不吧。

LYNX，可说是世界第一台“彩色”携带型主机了。于89年11月20日发售。发售时间和GameBoy发售后相隔约半年。在大家还是沉醉于GB版“马里奥世界”及“俄罗斯方块”的时候，这款彩色液晶荧幕的主机给大家带来的冲击着实不小。

虽然是由美国老牌电玩制造商Atari发售，但是开发则是由EPYX负责。主机内部的硬体性能，使用8位元的中央处理器，但是影像处理单元却是使用16位元，在89年当时，如此的硬体性能，却又采用掌上型机体的设计，可说是非常高级的主机了。之后曾经再发售LYNX11，主要的原因是来自于亚洲地区消费者对于LYNX主机本体的不满进行改良，本体的性能并没有任何差异。

超棒的LYNX

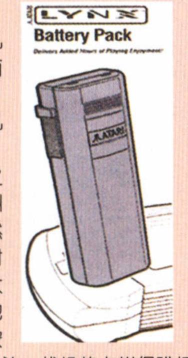




再一次提醒你！！在89年时，LYNX的登场着实让消费者们惊艳不已！！除了彩色液晶荧幕之外，它可是具有画面的缩小、回转功能喔！！并且在当时，GB主机使用对战线，可达到二台主机对战；而LYNX使用专用对战线“COM LYNX”即可达到最多八台主机同时连线对战。惊人吧！！

不过，当年LYNX并没有大量流入国内的电玩市场，二来当时国内主要的电玩产品已开始是以日系主机为主。所以，相信即使你是个从89年就开始玩GameBoy的玩家，也未必见过这台梦幻携带型主机。顺带一提，在日本方面，LYNX除了消费者对于主机本体的不满之外，当时身为LYNX主机在日代理商的MUUMIN公司，对于销售、推广等等，可说是不尽用心。遗憾……

LYNX二号机登场的原因 这个也『携带型』主机喔



↑LYNX主机大周边跟着大，原为强力电池充器，这可不是充电电池，里面要放六颗AA电池，什么！六颗AA！又不是手提音响！

刚刚也提到过，在LYNX推出之后，还推出过LYNX2。听起来，好像是后继机种一般。但是，事实上却只是在外形上有所改变而已。

“太大了吧！！这也叫携带型主机喔？简直就是砖头！！”

LYNX本体，除了在北美地区发售之后，同时也进军亚洲。但是，外国人与亚洲人的身材比例，多少都有点不一样。虽然外国人手拿LYNX可以说是刚刚好，但对于亚洲人来说，LYNX一代机的机体太大啦！！所以推出了LYNX2，主要改良的地方则是机体大小、方向键改为纯十字键按钮，而插卡带的位置也有所改变（主要因为一代机的卡带很难插拔），使用耳机时，音效由单音变成立体音等等。其他的机体性能、规格完全一样。

LYNX『蓝光行动』



原名为“Blue Lightning”，嗯…该怎么说呢…游戏的画面、操作感，真的很像SEGA旗下的大型电玩名作“冲破火网”…。这款可说是LYNX发售时的主力软件了。活用LYNX的画面回转、缩小机能，感觉不错的空战游戏。画面方面的处理也令人满意，尤其是飞弹锁定后发射出去时的烟雾。但是有时候却会发生运算Delay而使得画面定格的事情发生。附有密码机能，可依密码输入后直接指定至哪一个关卡。

LYNX『旋转方块』



S级经典的LYNX游戏。其实是一款非常古老的街机。也就是说这是LYNX移植版了。移植度极高。振动音效很棒、画面也是不输街机版。在还没进入游戏之前，在标题画面时的主题曲，以振动音效模拟出来的吉他及低音吉他的声音真是令人震撼。

LYNX的游戏…

话说起LYNX的游戏，其实不多，但是值得一玩的游戏却是不少！！甚至于是大家熟知的日系软件，也曾经推出过LYNX版。例如同是都曾经在街机及家用机上大受欢迎的“未来战士”或是“双截龙”等等。

LYNX『双截龙』



嗯…LYNX专用“双截龙”封面是海外版的。看一下游戏画面，如何？除了画面大小问题，使得场景好像缩小了不少，但是街机版的气氛可是有出来喔！霸王肩！

LYNX性能表

项目	规格
型号	PAG-0200
CPU	65C02
RAM	64KB
画面	3.4英寸背光彩色液晶/160X102
颜色	16色~4096色
声音	4声道单音
大小	275X110X40(mm)
电源	6节5号电池/AC变压器
对战连线	最高支持八人对战
售价	29800日元

日制第一台彩色液晶屏幕携带游戏机 SEGA所推出的GAMEGEAR

等到你了 SEGA GAMEGEAR的出现

再一次提醒你，在89年时，LYNX的登场着实让消费者们惊艳GG，由SEGA于90年10月6日所推出的彩色液晶荧幕主机。

在当时，家用电玩市场，正是FC与MasterSystem打得火热的时候。在GAMEBOY推出后近一年半的时间，SEGA推出了GAMEGEAR。说到这个，就想起当年GAMEGEAR发售时的广告，简单的一句话却让人印象深刻，“你，还在玩“黑白”的吗？”

其实，GAMEGEAR的本体基础设计和MasterSystem相同，也就是说，在软件上，是拥有互换性的。但是SEGA并没有这么作，因为商务战略及软件上的问题，咱们日后再谈。

横长、全黑色的机体，是它的第二特征。在后期，也曾经发售过许多特别版，外形是采特殊图像设计。全体预定售价为19800日元，与当时另一台彩色荧幕主机LYNX相较，便宜了近一万日元！！于后期，96年3月份的时候，SEGA为了锁定低年龄层玩家，调降售价、并且进行改版推出KIDS GEAR，本体的大小也缩小了许多。虽然硬件机能不变，但是部分的周边机器却因此无法使用。

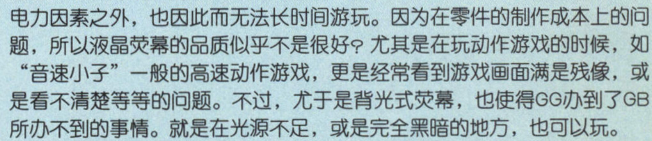
你是掌机发烧友吗？

其实不能说买GG就是发烧友，而是实用性的问题。在国内，早期的掌上型游戏是以GB与GG两种为主，自然消费者之间就会拿这两种主机来作各种比较。所有的问题在前文中也提到了。种种的问题如持续玩游戏时间、主机体积、软件群等等。使得当时的消费者，始终是认为还是GB实用多了。所以，当时如果在同僚之间，你买下了GG，你会被认为是有钱的发烧友。



↑加上电视调频器，GG就成了掌上型电视了！！

优点？缺点？ GAMEGEAR的光明面与黑暗面



GAMEGEAR，可以说是一台优缺点很分明的携带型主机。彩色荧幕是它最吸引人的地方！！并且也有不少突破“游戏主机观念”的设计。例如，使用TV调频器，即可使用GG接受无线电视信号，也就是使用GG看电视。由古至今，很少有游戏主机加入此项功能的。

但是！！也因为它使用了彩色荧幕，并且是采背光式，就像一台掌上型电视一样，所以在电力的消耗就特别惊人。基本上，要使用A3号电池，总共六颗？！普通的A3号电池，最多只能够连续执行游戏约2个小时左右的时间而已。所以在当时，拥有GG的玩家，如果没有拥有AC变压器或是充电电池，就得花费上一笔不少的金钱来购买电池了。

另外的两个缺点，也就是本体过大、过重，玩久了你的手可是会很累的。除了电力因素之外，也因此而无法长时间游玩。因为在零件的制作成本上的问题，所以液晶荧幕的品质似乎不是很好？尤其是在玩动作游戏的时候，如“音速小子”一般的高速动作游戏，更是经常看到游戏画面满是残像，或是看不清楚等等的问题。不过，尤于是背光式荧幕，也使得GG办到了GB所办不到的事情。就是在光源不足，或是完全黑暗的地方，也可以玩。

最后则是在软件群上的问题了，GG的软件群过少，没有GB来的多，大部分的软件，都可以注意到是SEGA自身推出的。但是其他厂商所推出的热门作品却是寥寥无几。

GG的游戏群

虽然GG的游戏群并不多，但是，相信SEGA游戏一定有一定水准是大家同意的吧？诸多如“光明与黑暗”、“索尼克”、“魔法宝石”、“魔法气泡”。甚至于在家用主机MD时代，曾经于MD上大受欢迎的“格斗三人组”也推出过GG版。

不过，有一点却是GG非常吃亏的，SEGA所开发的游戏，对于一个真正的玩家来说真的非常有趣。但是如果对于一个不常玩游戏的社会大众来说，好玩的游戏却会变成很难的游戏…也就导致最后大部分的消费者，除了真正的玩家之外，对于GG软件唯一有印象的，大都是“音速小子”、“魔法宝石”等等一类的了…

GG『索尼克』

Nintendo有“马里奥”，SEGA则是有“索尼克”当家。是的，“索尼克”GG版以MD版1代为蓝图，改版制作。除了画面较小，某些东西看起来像是缩水了一样之外，游戏感觉、音乐、音效完全与MD版相同。唯一的缺点就是高速移动时。画面多少会有点看不清楚。顺带一提，“索尼克”的相关作品，在GG上总共推出了约8款，吓人吧！！



GG『光明与黑暗外传』系列

这是电玩史上少数留名于SRPG游戏史上的巨作。可以说是SEGA旗下当家游戏之一的“光明与黑暗”系列GG版。采外传形态制作，虽然是GG版，但是在画面的表现上却完全不输最经典的MD版“续战篇”！！顺带一提，GG版“光明与黑暗外传”前前后后共发售了三款。



GG『太空哈利』

这是一款名声响亮，SEGA前期立足于大型电玩界的杀手级作品。GG版在不失街机版的情况下制作完成，快速、全画面移动的快感依然存在。



GAMEGEAR性能表

项目	内容
CPU	Z80A
显示画面	背光式3.2英寸彩色液晶画面
显示能力	32色/4096色 480×146
音效	立体音/3频道重和音及1频道和音
机体大小	（长）103mm×（宽）210mm×（厚）38mm
使用电源	3颗5号碱性电池，可连续持行约2小时
机体重量	520克
售价	19800日元

第一台可运行家用机游戏的便携式主机
NEC所推出的PC—E GT LT

高性能 高价格的掌上PC-E

接下来这款就真的夸张了。PC-Engine是由NEC所推出的家用电玩主机，在当时使用卡片式的磁卡，如此的媒体介面，让以往一直接触卡带、磁盘的玩家惊艳、新奇、有趣。之后更是成为游戏史上第一款导入CD-ROM的主机。当时市面上，除了FC、MD之外，最受欢迎的大概就是PC-E了。

或许是为了赶搭卖的风潮，NEC也推出了携带游戏主机PC-E GT及LT。不过，这两台可不是全新的携带型游戏主机，而是直接将整个PC-E主机的机能袖珍化，追加液晶荧幕后即成了携带型游戏主机了。



那么有什么优点呢？优点即将一台家用型主机直接转型成为掌上型主机。和其他GB、GG等等相比较，真的可说是"超高性能"了。并且，也没有软件群不足的疑虑，PC-E的所有软件群即是它的软件群。但是，超高性能，相对的零件成本也跟着高了。售价方面，PC-E GT居然高到44800日元(几乎是一台PS2)?!PC-E LT则是高达99880日元(近乎两台PS2…)。

贵族中的贵族 高昂的天价是这款主机的标牌

PC-E GT售价44800日元，PC-E LT售价99880日元。在当时，对于没有经济能力，游戏资金来源大都来自于零用钱的玩家们来说，着实是天价。在国内，PC-E的玩家着实不少，而PC-E GT确实是有流通（LT是很少见的），但是有能力或是能够狠下心来购买的人是很少的。当你拥有PC-E GT，那么你可真的是贵族了。不过，如果现在还想收集的玩家，在一些还有卖中古品的店家中还找得到。售价不一定，看看运气吧！！

PC-E GT与LT的优缺点

相信曾经活在PC-E时代的人都知道，PC-E主机及周边商品的种类实在是多到让人眼花缭乱，PC-E GT跟LT也是如此。例如PE-E GT，虽然是一台携带型主机，但是配合另外发售的AV线，接上电视即可直接使用电视玩PC-E游戏。并且平常在家里玩的游戏磁卡，在外面可以直接使用掌机来玩，感觉和普通的携带型主机游戏是完全不一样的。并且PC-E GT也是有TV调频器的周边，其画质在当时，与市面上的掌上型电视相较，属于比较高的等级。



不过，电力却也是消耗得很凶。A3号电池需要6颗，并且只能够连续玩3小时。即使是使用专用的充电电池，充电时间达8个小时却只能够玩4小时…并且，在操作上，事实上按钮的灵敏度和PC-E的摇杆不一，某些游戏的操作会变得很难操作。最后即是画面的问题，将原本电视荧幕的游戏，缩小至2.6英寸的液晶屏幕上，在解析度上，会有一种模糊感，甚至会破坏游戏的画面。在玩动作游戏或射击游戏的时候还好，不过在玩RPG游戏或是SLG游戏的时候，字全缩成一团，这……怎么玩啊？

PC-E的软件阵容

PC-E GT的游戏，就如前文所说，PC-E的游戏磁卡都可以使用。并且，只建议玩动作、射击等游戏，玩RPG或是SLG…真的会很受不了。也还好没有推出PC-E GT专用的CD-ROM，那除了售价惊人之外，相信体积也不像是在拿一台携带型主机了。

PC-E『大魔界村』

CAPCOM街机名作，授权NEC制作。这可是PC-E史上首张使用容量达8MB的游戏磁卡。移植度令人满意，完全不输给MD版。



PC-E『热血躲避球』



"热血"系列于PC-E上登场，以招牌主题"躲避球"为这款游戏的主题。不过…PC-E版的魔球…有点难用…

PC-E『最后忍道』

IREM于大型电玩上极受欢迎的超硬派动作游戏。PC-E版移植度高，并且还加入了PC-E独创模式！！



PC-E『神奇世界』



一部著名的动画，现在名为"神奇小子"。经典的动作RPG游戏。在各种主机上都有不同版本推出。相信有不少玩家曾为它废寝忘食吧。

PC-E『源平讨魔传』

街机移植的动作超名作，游戏环境为两种横向前进式及一种纵向游戏方式。以壮大的故事及多样的动作性迷倒不少玩家。

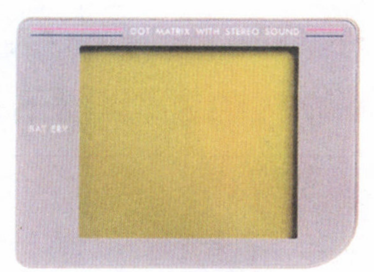




PC-E GT性能表

CPU	Hu65C02
型号	PI-TG6
显示画面	互动点阵式背光2.6英寸彩色液晶画面
显示能力	216色/512色 320×224
音效	强力扬声器（φ28mm）、耳机（φ3.5mm）
机体大小	(横)185mm×(纵)108mm×(厚)36.8mm
使用电源	3颗3号碱性电池，可连续持行约3小时左右
机体重量	560克
电力格式	4.6W
售价	44800日元

便携游戏机的王者至尊
Nintendo的GameBoy系列



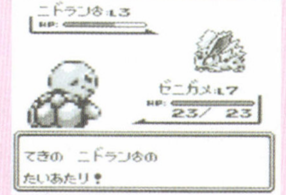
新构想引发大型商机 GB系列纵横十年

同样是由天才横井军平所设计，以“可更换游戏”的简单构想，之后推出这台游戏史上最够资格称为怪物的主机。生命时间长达十年以上并且持续延续中，于全世界已达成一亿台出货记录的也是GB。



在89年4月21日发售初期，销售状况颇佳，真正的爆发点在于同年6月14日推出的“俄罗斯方块”。和当时于街机厅中使用相同主题制作的游戏，游戏性不变，也引起了极大的游戏狂潮，为了这款游戏而购买GB的人大有人在。甚至于一一购买两台、两块卡带，而动机嘛…当然就是为了双人对战、单色荧幕、白色厚重机体的GB在走了近7年的时间之后，开始进行本体改版的动作，先后依序推出过大幅缩小大小的GB Pocket、拥有夜光性能的GB Light，以及…到现在都一直还活着的GB Color。各主机的基本性能不变，但在成本的修正上，各自使用不同但同样性能的零件。

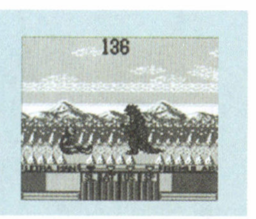
GB主机大危机?!



大约是在超任的全盛时期左右，GB主机其实也有一段没落的时光。最主要的原因是消费者们的焦点，全部都被转移至16位元的主机一超级任天堂上。并且，在那段时间之中，各大游戏厂商的焦点也随着市场的走向，随着消费者的焦点而转移。所以在那段时间，GB主机的游戏群，可说是减少至出品的游戏数量过少、游戏内容主题并不会非常吸引人的小品游戏。

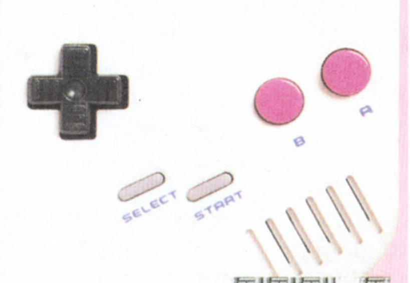
直至一定期间，游戏界开始流行一股“注重电玩生活”的风气，同时也注意到“走到哪玩到哪。”的方向性。也因为极受欢迎的游戏作品“口袋怪兽”系列登场，让原本低迷不振的携带游戏市场复活。而GB主机，也因此脱离了那段阴暗的岁月。

数量充足的游戏阵容



十多年的游戏分量可不是开玩笑的。想要在游戏中体验一些经典，可是必须慎重再慎重，精选再精选。相信不少玩家，无论对于新旧的GB游戏，多少还有点印象吧…?

GB主机的迷人之处



虽然GB主机的荧幕是采用单色荧幕，但是却是携带型主机的全胜者。最主要的原因有三，第一即于家用电玩市场方面，FC于消费者之间建立起Nintendo的品牌形象。第二即是使用时间持久，只需要四颗A3型电池即可连续使用35小时?第三即是软件群的充沛，FC主机上的开发商在GB推出后，也就理所当然的加入了GB主机开发阵营。而这种情况也就使得GB主机拥有丰富的软件群。当然也有不少名作，移植作，或是当时的人气作品等等。



初期，除了同时发售的“马里奥世界”之外，渐渐的也有“双截龙”、“恶魔城”、“魂斗罗”、“热血硬派”等等在FC主机上顶顶有名的作品移植作。

GB主机在国内



由于各种曾经提到的原因，售价、机体、软件数等等，使得当年在日本，只要是有玩游戏的学生、上班族，几乎是人手一台，尤其是小学生，而这也代表GB主机在日本拥有一定数量的占有率。

也因为如此，在日本，几乎所有的小卖店在携带型游戏这一环，大都是以GB主机的卡带为主要销售品项。经常可看到小卖店中的玻璃柜摆着一排又一排的GB软件。另外，身为日本的玩家又有一个好处，让日本的玩家们，即使没有大量的资金购买卡带，但是在一定时间内又能够玩到不少游戏。主要是因为日本游戏界早期的“交换制”。算出卡带与卡带之间的差额，然后再付出交换费，再交出你打算交换的卡带，即可把你选定的卡带拿回家。

这样一来，就算只有一定的零用钱，也可以让你玩遍大部分的GB游戏。也因此，相信日本的GB玩家们对于大部分的GB游戏都颇有印象吧?

GameBoy全系列性能表

机型	Game Boy(DMG-01)	GameBoyPocket	GameBoyLight	GameBoyCOLOR
显示能力	4段灰阶	4段灰阶	4段灰阶	32000色
机体大小	90mm×32mm×148mm	77.6mm×25.3mm×127.6mm	80mm×29mm×135mm	78mm×9mm×135mm
电池寿命	使用5号电池约35小时	使用7号电池约8小时	使用5号电池约12小时（背光功能开启）	使用5号电池约20小时
外壳颜色	灰色、红、绿、黄、黑、白、透明	灰、红、绿、黄、黑、粉红、透明紫	金、银	紫、红、黄、青、透明紫、透明白
特征	所有机体中电池寿命最长	比GB还要来得袖珍	加入背光功能，电池寿命比GBPocket长	彩色屏幕
预定售价	8000日元	3800日元	6800日元	6800日元

任天堂另类主机秀
Virtualboy与SuperGameBoy

超级GB登场 在电视上玩GB游戏

超级GB？是指GBA吗？不不不，超级GB是专用的名词，但是指的并不是GBA，而是Nintendo于SFC中后期，推出的GB转接装置–"SuperGameBOY"。一头是SFC的卡带金手指部分，用以插到SFC上，而另一头则是可插入GB卡带的插槽。如此一来，即可以使用SFC来玩GB的游戏了。而后期，1998年1月30日，又推出了超级GB2。



超级GB2，和一代机的不同是，超级GB所对应的是旧式GB软件，GBC的软件是无法使用的。而超级GB2除了对应GBC软件之外，另外还增加了可使用资料连接线与GB直接连线（现今GBA与GC之间连线的前身？），而且也可以使用资料线连接Pocket打印机等等的周边。

更加前卫的主机登场 定位不明的VIRTUALBOY

同样是由横井军平企划，于1995年7月21日推出的VirtualBoy，不应该定位为携带型游戏主机，而应该是桌上型固定主机才对，主要是因为广大消费者为这台机器的误解（有个Boy的都是携带的观念？）。



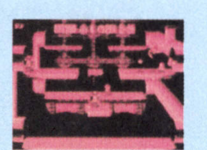
CPU是32位元（使用的CPU和PC-FX相同）、极具立体感的游戏表现，新鲜的体验等等，都是VirtualBoy的特征。在发售时，Nintendo将它定位为可达到300万台销售量的重量级主机。但是…实际上的销售数量约为14万台，对应游戏数量也仅有19款，在短短的半年内即停止生产，并且于电玩市场中慢慢的消失。VirtualBoy在推出半年后的时间，已经确定无法生存，除了停止生产之外，日本方面市面上的小卖店，甚至于基于供给已经高过于消费者们的需求，库存的压力使得VirtualBoy于当时甚至是打1折，无论软件或是硬件都是以这种价钱赔售。销售的惨况可见一斑。

VirtualBoy为何活不下去？

归纳总结了一下VirtualBoy为什么乏人问津，导至最后赔售，只为消除库存压力一般惨状的原因。基本上可以分为6点。

1.致命的红色液晶

第一个就是颜色，VirtualBoy主机所显示的颜色是全红色的液晶荧幕。首先太过于鲜艳，然后则是单调。体验过VirtualBoy的人都知道，VirtualBoy在营造立体感上很成功，而全红色的液晶荧幕，起初会觉得新鲜，之后慢慢的就开始觉得单调了。为什么玩家们会变得对单色的东西感到腻？VirtualBoy登场时是95年7月，在当时同样是32位元的家用主机SS、PS、PC-FX已于市面上发售有半年以上的时间。在已经习惯1677万色显示的玩家们来说，单色的新机种实在是提不起他们兴趣。

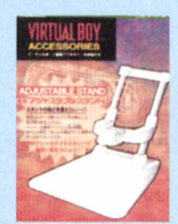


2.体积过大

实际看过VirtualBoy的人，都会感觉到VirtualBoy的本体非常大。VirtualBoy本体使用液晶荧幕，而使用液晶荧幕的电玩主机，大部分都是属于携带型。也就是因为如此，才会造成前文中所提到的玩家认知错误的问题。虽然VirtualBoy是一种新形态的娱乐硬件，但是对于消费者来说定位不明。

3.游戏种类有限

即然不是携带型主机的话，那么无法自由的携带、移动，那也是合乎常理的。但是VirtualBoy要玩时，是必须固定于桌上等地方，并且玩家也必须将身体、头部调整至适合的角度才可以玩，时间一久自然感到不便。



↑如果使用肩膀固定架的话，戴久了反而会累…

4.一个人…

一台VirtualBoy只能够一个人玩…完全是一台限定一人专用的主机。想要以一台主机和大家同乐是不可能的。只能一个人玩的主机是很难生存的。





↑几乎都是以一人玩为主的游戏类型。

5.性能问题

虽然是一台采用32位元CPU所制作的游戏主机，但是其性能和当时市面上当红的32位元主机SS及PS相差很多。如此的话，很难让硬件配合软件达到32位元主机的表现，并借此来吸引玩家。

6.过于少量的软件阵容

VirtualBoy的专用软件，实在是非常的少。初期很少，是每一台主机刚发售时相同的情况，但是在发售后半年内仅有19款软件，真的太少了，而且也到此就没有再推出过软件了。即使是主机发售商Nintendo也只推出了四款。不过，话又说回来了，虽然VirtualBoy软件少，但是值得一玩、体验的软件还是有的。例如以线条营造出立体感的射击游戏"红战士"即是一例。







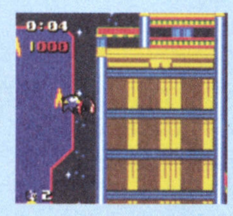


Virtualboy性能参数

CPU	32位元RISC V810（与PC-FX使用相同CPU）
显示画面	约16:9
音效晶片	PSG（与PC-FX使用相同音效晶片）
机体大小	（长）217mmX（宽）254mmX（厚）110mm
使用电源	专用AC变压器、5号电池6颗可连续执行7小时
机体重量	780千克
电力格式	5.8W

被遗忘的战士…由SNK所推出的 NEO · GEO POCKET系列

SNK初进军掌上型游戏市场的利器



NEO · GEO，是由SNK公司所开发的家用主机。其卖点即是可与街机MVS机板共通，也就是主机平台完全一样，只要曾使用过MVS机板开发的游戏，即可百分之百的移植至NEO · GEO上。



说起SNK公司，MVS这个名词在玩家之间，反而没有NEO · GEO来的响亮。NEO · GEO可说是SNK公司的代名词了。从1990该台主机发售以来，经过了8年，于98年初。在当年的春季东京电玩展上，SNK发表了两个重大讯息，一是加入SEGA方面的DC主机，二则是发表即将推出掌上型主机NEO · GEO POCKET（以下简称NGP）。

或许是眼见GB主机风靡携带型市场的原因，SNK也决定加入便携主机市场。当时，推出的NGP是黑白荧幕规格，之后也推出了彩色荧幕版本的NGPC。

不容忽视的强劲机能



就携带型游戏来说，NGP系列主机，是非常有质感、性能不错的携带型主机。但是却在时机、软件等种种劣势下吃败仗。

NGP除了可以玩游戏之外，让人较为印象深刻的是，拥有世界时钟、占星以及闹钟时间，实用度较一般主机来的高多了。并且NGP主机亦可通过连接线来和DC主机进行连线。最令人诧异的是NGP主机当时拥有使用对战连接线进行两人对战的功能。但是SNK另外又推出一个名为“无线装置”的周边机器，主要也是利用于主机与主机通信对战，当然如其名称是采用无线式，通信范围长达10米，最大通信台数则是64台。

开什么玩笑?才半年的时间真有些上当的感觉



在1998年10月28日，NGP上市了。随着主机上市的软件之中，较吸引玩家购买的还是属于“拳皇R-1”这样的格斗作品，而且游戏的表现整体来说还算不错。但是只能说NGP的发售时期实在是不佳。就在1998年10月21日，也就是NGP面市的前一个星期整，彩色屏幕的GB COLOR发售了。NGP可以说声势完全被拥有新卖点的GBC给盖过了，在新主机发售初期，如果无法在短时期销售出一定数量，对于这台主机未来的销售量是很不利的。

在经过半年之后，NGP主机在没有软件的优势，只拥有黑白画面的劣势下，声势完全被GBC给淹没。SNK也亦意识到这点，在仅半年的时间，再推出彩色版本NEO · GEO POCKET COLOR（以下简称NGPC）。

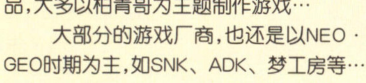
在短短的半年时间之内，立刻就更新机种。更重要的是，彩色机种的软件是无法在之前黑白机种上执行的。并且在彩色机种推出之后，大部分的软件都是采用彩色机种专用的形态发售，对于持有黑白机种的玩家来说，仅半年的时间就让这台主机步入历史，多少都会感觉到心理不平衡。

缺乏大牌厂商的支持



说到NGP系主机的软件，相信大家最有印象的还是以SNK大量移植的街机作品NGP版了。例如“拳皇R”系列、“坦克大战”系列等。不过，到后期，SNK于财务上出了状况，成为日本地区以制作柏青哥机台著名的ARUZE旗下子公司。而NGPC后期的作品，大多以柏青哥为主题制作游戏…

大部分的游戏厂商，也还是以NEO · GEO时期为主，如SNK、ADK、梦工房等…



NGPC性能参数

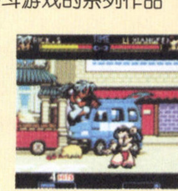
CPU	16bit
显示画面	反射型TFT彩色液晶/45mm × 48mm
显示能力	160 × 152点阵素
使用电源	2节5号碱性电池可连续持行约40小时左右
机体大小	（横）130mmX（竖）80mmX（厚）30.5mm
机体重量	195公克
售价	8900日元

NGPC 『拳皇R-2』



SNK旗下最著名的格斗游戏“拳皇”系列，第一作是随着NGP主机同时发售，也就是说第一作“拳皇R-1”为单色版本。而“拳皇R-2”则是NGPC的同时发售软件。话说回来，虽然NGPC到现在已经可说是退出市场的状态了。但是在发售表上的“拳皇R-3”真的有可能会发售吗?

NGPC 『饿狼传说FIRST CONTACT』




SNK第一款踏入正统格斗游戏的系列作品NGP版。游戏内容除了人物采用可爱的三头身设计之外，大部分的游戏系统、操作等等，都是以“饿狼传说REAL BOUT2”为主。

NGPC 『SNK VS.CAPCOM 』系列




SNK和CAPCOM合作的重要产品之一，游戏中的人物采用了三头身的设计，格斗的感觉还算说得过去，如果不把她和街机以及DC版相比，那绝对是一款优秀的掌机格斗游戏。

NGPC 『皇家骑士团外传 』



大作SRPG系列的NGPC版本。在发售当时还曾经推出过限定版主机。游戏系统以SFC版第一作为基础。整体素质一般。

掌机游戏界的新贵
BANDAI所推出的WonderSwan

超小机体、新奇体验 横井军平留给玩家们的WonderSwan



WonderSwan，由BANDAI推出。并且是掌机游戏界最具重量级人物——横井军平所设计。小型主机、高性能，是神奇天鹅的最大特征，其独特的卖点即是它那可横向及纵向两种玩法、以及它的超小机体、仅一颗A3号电池即可连续使用30小时。在机体上的优势，成了WonderSwan第一个成功点。



WonderSwan登场初期，软件群耀眼、加入的厂商名单更是抢眼，SQAURE、KONAMI、CAPCOM等大型厂商都不断加入了。发售初期的游戏发售预定表上，非常吸引人，是WonderSwan的第二个成功点。

最后，则是WS采用了16位元CPU，并且配合拥有8阶段调升降的液晶荧幕，即可显现更为细致的画面，让玩家们对于携带型主机采用黑白液晶荧幕的硬件能力重新认识。

第二弹强势出击 彩色天鹅登场



在经过了近二年的时间，BANDAI推出了使用彩色荧幕的WSC。它可不是单纯的荧幕改版喔，与WS之间的机体也不是性能完全一样喔。首先游戏画面即由原本的2.5寸增大至2.8寸。主机内部机忆体也由以往的128Kbit增加至512Kbit，用来加快处理速度，并加入DMA功能让记忆体之间的资料传输更快速。音效方面虽然有进化，导入HyperVoice技术来让音效更具临场感，但却只限定于使用耳机时才有此功能。而其专用卡带规格也有改变，从以往的128Mbit增加到512Mbit，一口气增加大量容量。以对应更为复杂更为庞大的游戏资料容量。

让玩家们留下深刻的印象…

说到新奇，WS自然也不少。第一个是它那设定可以横向玩及纵向玩的玩法设定。如此也延伸了这台游戏主机的游戏形态。不过…话说回来，实际使用到纵向玩法的软件，事实上较横向玩法的软件要来得少。

大部分横向玩法的软件，大都是一般的游戏软件。而使用到纵向玩法的软件，以益智、其他类较多，例如落下型益智游戏、电子小说或是形态特异的“节奏DJ”等等。且WS机体上共配置了达十颗按钮。相信再复杂的游戏操作，WS也应付的来。

当然也有依照游戏过关情况来改变游玩形态的游戏。例如CAPCOM所推出的“魔界村”WS版，普通的关卡是使用横向方式游玩，而特殊关卡的话则是使用纵向方法来玩。不过，这种特殊形态的软件也是不多就是了。

鲜艳，也是WS系主机的特色之一，到现在为止，包括限定版等等的机体颜色种类多达20种以上。惊人吧！为什么会有这么多种颜色设计，主要是在于让消费者们能够有更多的选择性，并且所有的颜色、设计也都是参照当时于日本受欢迎的携带电玩、PHS等的外形设计。虽然说20种以上的颜色，并不是一口气推出而是之后慢慢推出的。但是光是在发售初期，即前后一口气推出了达7种的机体颜色。

在WS时期也曾经以三部曲的形态推出过的“机器人大战”系列，同样的也在WSC上推出彩色版本“超级机器人大战forWSC”。表现不输GBA版“超级机器人大战A”喔！

超级机器人大战 for WSC



在WS时期也曾经以三部曲的形态推出过的『机器人大战』系列，同样的也在WSC推出彩色版本『超级机器人大战forWSC』。表现不输 GBA版『超级机器人大战A』喔！





智慧线条



这可是由WS设计者横井军平先生于生前所制作的最后一款游戏。横井先生一直以来制作产品都非常注重其游戏品质及娱乐性，所以这款“线条解谜”看似非常单调。但是却是乐趣无限。顺带一提，在WS刚发售的时候，“线条解谜”可是大部分玩家同时购入的软件之一喔。而WSC发售时，也曾经推出过彩色版本。

最终幻想系列



在WSC刚发售时引起抢购的游戏，在当时也同时发售限定版。和以往重新发售的“最终幻想”作品并不一样，不是单纯的移植作品，而是完全重制过后所推出的作品。完全新感觉，除了剧情之外，完全是一款新生的“最终幻想”。

Wonder Swan性能表

CPU	16位元
重量	约93克
电池寿命	一节5号电池使用时，约可连续使用30小时
音效机能	本体扬声器为单音电压发音体、使用耳机为4声道立体音
卡匣容量	ROM/512Mbit、RAM/512Mbit

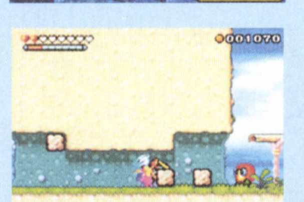
Wonder Swan Color性能表

CPU	16位元
重量	约95克
电池寿命	一节5号电池使用时，约可连续使用20小时
音效机能	本体扬声器为单音电压发音体、使用耳机为HyperVoice技术立体 卡匣容量ROM/512Mbit、RAM/512Mbit

GameBoy的进化机种 GBA登场了

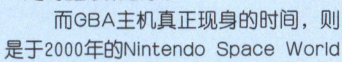
『未发表』先行动 备受注目的谜样后继机！





GBA，在发表之前，即有不少流言传出。

任天堂无论是家用主机还是携带型主机，对于相关情报的把关功夫，都是一等的。在未发售前，即有不少流言，预测GBA主机的基本规格、外形等等。当然，各式各样的神奇功能都有，让网络上的浏览者看得眼花缭乱。直到某次美国任天堂于某次问卷调查中一同发表了试作设计外形，使得玩家们于当时对于GBA主机的外形也有了一定的雏形概念了。



而GBA主机真正现身的时间，则是于2000年的Nintendo Space World上。连同任天堂的最新家用主机GAMECUBE一同发表。

仅手掌大的机体，是当时玩家们对于GBA的第一印象。而新追加了L钮及R钮，也是它的另一个特征。

从发售到现在，GBA主机达到3000万台销售量

于2001年3月21日，GBA主机终于在全日本及亚洲地区发售了。刚发售即造成抢购热潮。一直以来，GBA主机的市场占有率，也都是以一定的数值不断于每月成长中。发售至今，仅短短的半年时间，GBA主机事实上已达到了1000万台的销售量了。在亚洲，GBA主机的受欢迎程度，亦是不输给日本或是北美地区，十年前人手一台GB的情况将再现！只是主机改变成GBA而已。

GBA的伸展性

GBA的状况，自发售以来至今，可说是一直处于长红的状态。未来，GBA主机的发展情况如何，大部分的消费者们也是持乐观态度。但是GBA的成长，是否就只局限于“玩游戏”而已的掌上型主机呢？

未来的GBA，将向多元化发展，Nintendo的动作越来越多，大部分都是以“给予玩家们更新的游戏形态”为主。以即将于12月1日发售的e读卡机为例，使用其读卡机来读取卡片上的特殊条码，即可衍生出更多不同的游戏形态。或是GBA与GC之间的资料连动等等。

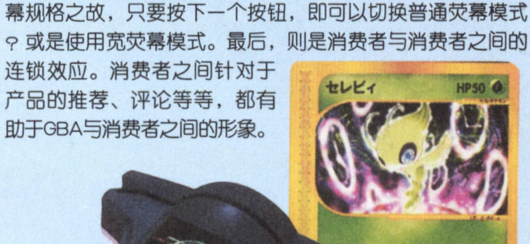
即使是现在，也可以预见GBA于日后的形态，将不只是一台玩GB或是GBA游戏的携带型主机，在未来，以往你曾经想过不可能的事情，都有可能在GBA上实现。

GBA主机成功之处在哪里？

GBA主机为何又如此成功？第一，它可是上个世纪的超级怪物机种后继机。第二，对于任天堂的产品，消费者们总是有一定的信心。第三，完全不用疑虑以后是否有软件可以玩？因为大部分有加入GB主机的游戏厂商，都延续加入GBA主机的开发阵营。第四，硬件主机的效能，消费者们于游戏主机发售前，最主要的资讯来源即是网络或是游戏杂志了。无论是网络上所流传的动画档案？或是单纯的杂志页面报道。仅仅是一张游戏图片，也可以让消费者们感到真正的次世代携带型游戏主机的气氛。第五，拥有向下对应功能。GBA主机并不是只能够玩GBA游戏，针对于GB、GBC专用游戏也可于GBA主机上执行。GBA主机发售至今已有一段时间，并没有发生过任何GBC或是GB游戏于GBA主机上执行功能不完全的讯息出现，代表GBA主机向下对应的程度之完全。除了随机发售的GBA游戏之外，GBC的游戏同样也可以使用于GBA上，并依GBA主机荧幕规格之故，只要按下一个按钮，即可以切换普通荧幕模式？或是使用宽荧幕模式。最后，则是消费者与消费者之间的连锁效应。消费者之间针对于产品的推荐、评论等等，都有助于GBA与消费者之间的形象。











GameBoyAdvance性能表

项目	规格
显示画面	反射型TFT彩色液晶
画面大小	40.8mm×61.2mm
解析度	240×160
显示能力	32000色
CPU	32bit RISC-CPU+8bit CISC-CPU
记忆体	32KB WRAM+96KB VRAM（CPU内藏）、256KB WRAM（CPU外藏）
音效输出	扬音器、耳机插孔
机体大小	（横）82mm×（纵）144.5mm×（厚）24.5mm
使用电源	2节5号碱性电池，可连续持行约15小时左右
机体重量	140克
电源规格	约0.6W
卡匣规格	兼容GB/GBC/GBA卡带。GBA卡带最大容量为256Mbit。



黄金の太陽

远古的封印

ハイティア村

到上方与ジェラルド交谈使其加入。往左上方走看见众人用魔法阻挡巨石，再向下看见有人落水，到右边村庄入口找ジャスミン交谈再回来，却目睹惨剧发生。向右走遇到男女二人，很快便被打倒。

……三年之后……

集合了ジェラルド、ジャスミン之后向左再向上找スクレータ交谈，带上他返回自家附近，趁神官看不到的时候溜进北面的ソル神殿。

ソル神殿

注意开宝箱寻找宝石，并嵌入牛头雕像的眼眶里。见到雕像就试试能否推开（不能直接推的就用移动魔法）。到某个房间后スクレータ会留在那里，其他人到楼上，先把左侧房间左右两个女神雕像推到开关上，再把中间雕像用移动魔法拉进出现的洞里；然后把右侧房间4个雕像推到开关上，地面的图案也随之改变。下楼调查被光线照射的墙壁就会进入存放4元素结晶的地方。当ロビン和ジェラルド去取结晶时，サテュロス、メナーディ、メナーディ、ガルシア一行人突然出现，抢走3块结晶，ロビン和ジェラルド拿着最后一块开始了冒险。

クーブアップ村

在村子外面会看到一队马车进入ルンパ村。到クーブアップ村找イワン交谈让他加入，再去旅馆二层，发现两个可疑人物，合力堵住其中一个，イワン会读取他的内心想法。然后从旅馆外面爬上阁楼，用移动魔法开路，打败3个盗贼。



ゴマ山みゃくのどうくつ

当ロビン和ジェラルド因为无法用移动魔法推开挡路岩石的时候，イワン出现帮助他们解决，从此他也加入冒险。

ビリビノの町

来到这里会发现有村民被诅咒，化作树木无法移动。和这里的镇长マッコイ交谈后离开城镇，在西北方向找到一条上山的路。

ビリビノ北西のどうくつ前

给イワン装备地属性精灵可以获得成长魔法，对山崖下小草使用便造出梯子，山洞里把火炬推到冰柱旁即可将其融化。



イミル村

在靠近村子入口的房间里找到空瓶からのボトル，再找メアリィ交谈。

マーキュリー灯台

从上层掉到大女神像前，使用メアリィ的ズライ魔法，以后踩到画有×的砖就可以在水面上跳4步。再向里走，把各个房间里的水管接好。某处需要用水流把雕像冲到下层使用。见到水帘就去试试能否进入。到一个有彩虹的小房间里对雕像使用ズライ魔法，BOSS战就不远了。离开灯台前记得在入口的泉眼上使用空瓶子，得到ヘルメスのみず。

ビリビノ东のバリケード

用移动魔法推开木箱就能通过了。

コリマ村

来到这里会发现所有村民都被变成木头了。

コリマ森

从コリマ村向北走就是コリマ森，通过用圆木设置的障碍，来到一片水塘前。先搬动水闸旁边的开关把水放掉，然后下到池底把圆木推到合适位置，再搬一次开关就能利用圆木搭成的浮桥进入森林深处。来到トレトの木内部，一直向上爬，到顶部之后踩碎蛛网中间的树叶，跳下去战胜BOSS并使用ヘルメスのみず。

ビリビノの町

再次和镇长マッコイ交谈可以从4个宝箱里选择一个打开。

フーチン寺

对这里的主持使用读心魔法，再去和瀑布前的僧侣谈话便能进入洞穴。前进途中会找到一块宝石，把它嵌入龙雕像的眼眶可以看到透明地板，通过那里即可获得フォスオーブ。这是掌握原力（フォース）魔法的宝物。

モゴル森

フーチン寺南边就是モゴル森，这里虽然容易迷惑人，但是只要本着向下的大方向走就没问题。离开前会有BOSS战，获得降水（アクア）魔法宝物——アクアのドロップ。

アルティン村

经过シーアン村和山みゃくの分かれ道来到几乎被水淹没的アルティン村，原来这里有怪兽作祟，打败左下方那只可以获得チルドのまがたま，是使用冻结魔法的宝物。进入矿坑内部（アルティンこう山）要注意搬道岔并利用矿车，每次消灭一个水怪都会令水位下降，可以进入更深处。打败最后一个BOSS便可获得宝箱里的提升（リフト）魔法宝物——リフトのジュエル。



ラマ寺

アルティン村矿坑最下层可以通到山的另一头，来到ラマ寺。主持会把心眼（イマジン）魔法传授给イワン。然后回到山みゃくの分かれ道，用心眼找到隐藏洞口，帮主持救起被岩石压住的人。

ラマカンさばく

这里是个大沙漠，而且如果站在沙地上会令体

温升高（屏幕左侧有温度显示），所以必须经常用心眼魔法找隐藏的水塘洗澡降温（メアリィ可是女性呀？！）。最后也要用心眼魔法找到流沙瀑布后的洞口。

カレイの町

到城镇上方的豪宅内和ラヤーナ交谈。到旅馆中和每个人交谈。然后即可去西南方的カレイの船つきば了。

カレイの船つきば

花600买张票，到船上与乘客和水手交谈，看见一名水手爬上桅杆之后，跟上去调查了望台的桅杆，找到船长的锚交还给他。在湖面上航行过程中会有怪兽袭击，水手受伤之后要去找乘客顶替。

トレビの町

这里简直是个游乐场，有很多迷你游戏，如果在幸运水池扔幸运金币（ラッキーメダル）和在右上方房屋二层玩老虎机，还有机会获得强力装备。进入上方王宫得知这里的国王失踪了。

アルタミラどうくつ

离开トレビの町向西，过桥转向东北，再过一座桥便会看到这个山洞（越往深处走越暗）。前进到一定深度会在地上发现一个人影似的东西，交谈之后才知道他受伤了。继续往深处走，看到呈弧形排列的5块石头，按照左2、左1、右1顺序调查，然后用心眼魔法查看石头的真正颜色，调查和轮盘上相同颜色的那块。从最深处取得レムリアのくすり后对刚才的人影使用，发现他就是トレビの町的国王。

トレビの町

回到这里参加比武大会，比赛规则比较新奇：选手碰面前先要通过一系列障碍才能到达比赛场，沿途放置有宝箱供选手获取物品，比赛中不能使用自己的物品装备，比赛场上会事先放置两样装备，先到的人先挑选，每个同伴可以在障碍区外围使用一次魔法来支援（如果不想用魔法，直接和该区域入口的守卫交谈即可）。个人认为障碍区宝箱内没什么好东西，还是争取先一步到达赛场，获得好装备比较有效。比赛结束后可以去国王卧室拿シャドーのたま，这是掌握阴影（シャドー）魔法的宝物。

コンドワナつうこうじょ

国王的大臣会在这里与主角会合。

スハーラさばく

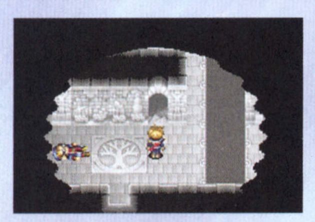
走过スハーラ村就是スハーラ沙漠了，对挡路的龙卷风使用降水魔法即可消除（要钻进去再使用）。

スハーラのつうこうゲート

下方山洞通向海边，调查沉船然后与大臣交谈。原路返回走山路，来到ヴィーナス灯台下。

ヴィーナス灯台

入口附近大树图案处有隐藏楼梯（图15），用心眼魔法才能进入，得到キャリーのいし，这是掌握



搬运（キャリー）魔法的宝物。最深处是控制灯台内部通路的机关，以后从バビ灯台进入ヴィーナス灯台的时候，如果发现无路可走就要试试改变这里的布局。但是目前所能做的只有离开此地，前往北方的ラリベロの町。

バビ灯台

ラリベロの町北边就是バビ灯台，登上顶部从中间跳下，在无法打开的门前用心眼找到开关即可前往ヴィーナス灯台。

ヴィーナス灯台

这里要综合运用所有魔法，流沙机关需要利用机关改变方向，某些门要推动有水槽的砖接通水路



才能开启……在5色女神雕像处，把橙黄色的摆中间，绿色放左下，蓝色放右上，红色放左上，紫色放右下。登上灯台顶端打败BOSS，四位主角乘船远航，游戏至此告一段落，ガルシア和ジャスミン等人的故事将留到续作中讲述。

精灵系统

这个世界是由地、火、风、水4种元素构成的，还有这4类精灵散布在各个角落，找到并战胜它们就可以带在身上，获得它们的力量，而携带精灵的多少也决定着角色的职业、数值和可以使用的魔法。本作中4类精灵各有7只，最好全部收到，因为它们可以带到《黄金太阳2》里，对游戏的发展十分有利。下面公布本作所有精灵的装备效果和收集方法，注意在与精灵战斗的时候它可能会逃跑，最好是一鼓作气打倒它，万一跑了就切换一下画面再回来抓。

——地属性精灵——

◆ソロ（HP+8/EP+4/攻击+3）

一离开ハイディア村就会强制加入。

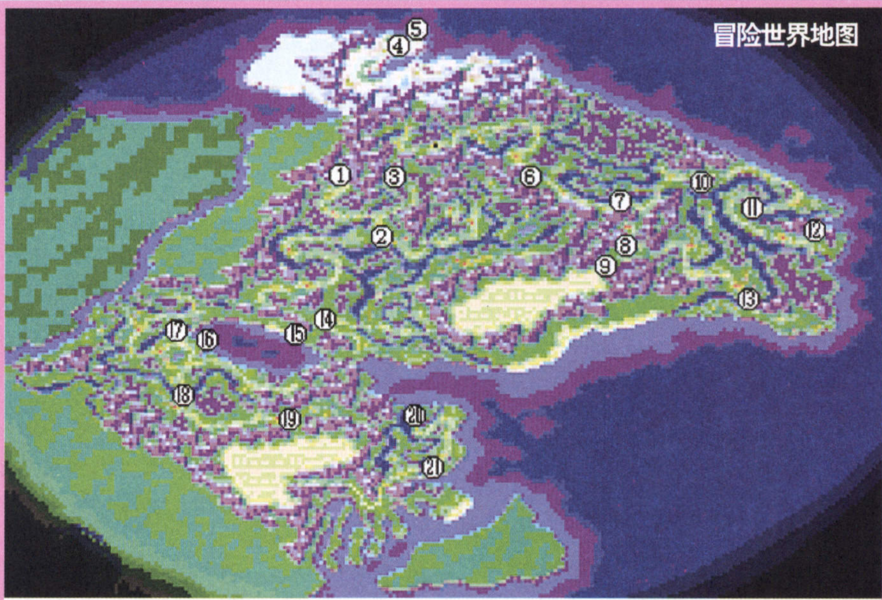
◆グラニト（HP+9/防御+2/素早+2/幸运+1）

コリマ村有个树桩房屋带篱笆，围起的地面上有个洞。此树桩房屋背后有隐藏的门可以进入地下，绕道爬进篱笆内。

◆マイカ（HP+10/EP+3/素早+3）

从モゴル森入口开始，按照下、下、右、右、下、下的顺序走（路上要把圆木推下水来过河），然后用移动（ムーブ）魔法把右边卡死圆木的石头推进下方土坑，推开圆木在右下方可以见到。

◆アイヴィ（HP+12/EP+4/素早+3/幸运+1）



1.ハイティア村和ソル神殿	8.アルティン村	15.カレイの船つきば
2.クープアップ村	9.ラマ寺	16.トレビの船つきば
3.ルンパ村	10.コリマ村	17.トレビの町
4.イミル村	11.コリマ南东のはねばし	18.コンドワナつうこうじょ
5.マーキュリー灯台	12.フーチン寺	19.スハーラ村
6.ビリビノの町	13.シーアン村	20.ラリベロの町和バビ灯台
7.ビリビノ东のバリケード	14.カレイの町	21.ヴィーナス灯台

在クープアップ村，先敲响台子上的钟，接着和旅馆旁边的女子交谈得到骨头，喂给墓碑处的小狗，然后使用心眼（イマジン，在ラマ寺学到）魔法可以看见入口，在里面找到这个精灵。

◆カルク（HP+10/攻击+3/幸运+1）

通过ラマカン沙漠（ラマカンさばく）后向西北走，有块被河水包围的陆地，在上面的森林里多走走，它会以敌人身份出现。

◆ジー（HP+9/EP+3/素早+3）

坐船到达トレビの船つきば之后，先向西南走，见到桥向北再向东，沿着湖北岸返回カレイの船つきば即可。

◆バルブ（HP+12/攻击+4）

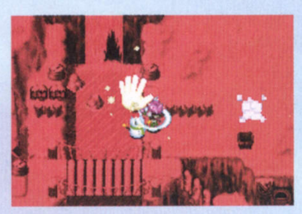
在宝岛地下6层可以见到，不过要对它使用静止（ストップ）魔法才能抓住。

——火属性精灵——

◆バーン（HP+10/攻击+2/素早+2/幸运+2）

グーブアップ村往ビリビノの町前进途中，经过洞窟的时候遇到。

◆コロナ（HP+8/攻击+3/素早+2）



在イミル村用移动（ムーブ）魔法把右边高台上的雪人推下去作为屏障，通过光滑的冰面进入上方瀑布冰洞。

◆フィーバ（HP+12/EP+3/防御+3/幸运+1）

出シーアン村沿东边的河向北走，过一座桥到达小岛。在这里走动它会以敌人身份出现。

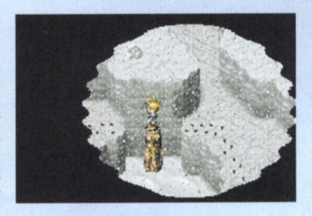
◆ダイナ（HP+8/攻击+3）

カレイの町右上方有户人家房子外面有楼梯通向二层阳台，跳过这阳台围栏上的破洞，推开上方石像进入地下道（カレイへの地下道），在深处即可见到。

◆ジェネ（HP+9/EP+4/防御+2/素早+2）

一进トレビの町就沿着围墙向东走，对小草用成长（グロウ）魔法，爬上去再用冻结（チルド）魔法。然后原路返回，从正门进入城镇，借助冰柱到达东边的小巷即可。

◆マグナ（HP+14/EP+2/防御+2）



在スハーラ沙漠（スハーラさばく），画面切换一次之后，在一处梯子附近使用心眼（イマジン）可以看到精灵的脚印和石柱，跟着脚印走即可。

◆ヒート（HP+9/攻击+3/幸运+1）

从ラリベロの町武器商店二层平台向右跳上围墙，从上方可以绕到城镇左边屋顶上。

——风属性精灵——

◆ゲイル（HP+9/攻击+2/素早+2）

在ビリビノの町，出教会大门向下走，沿着木桩围墙走到左边尽头，使用旋风（スピン）魔法吹散挡住洞口的树叶，进入地下后再用移动（ムーブ）魔法推开女神像即可在右边遇到它。

◆シルキー（HP+12/EP+5/防御+2/幸运+1）

进入トレトの木内部之后，向右上方走，在最高处的树枝上可以找到它。

◆バイス（HP+11/EP+3/素早+2/幸运+1）

フーチン寺瀑布后的洞窟里可以找到。

◆スモーキ（HP+9/攻击+3）

在マカラン沙漠（ラマカンさばく），画面切换



一次之后，在一片较大的沙地下方偏右处使用心眼（イマジン）会发现它。

◆ツヴァイ（HP+8/EP+4/幸运+3）

ハイディア村的スクレータ家附近有块岩石，用提升（リフト）魔法把它举起来，进入后面的山洞。先学会静止（ストップ）魔法，然后找到精灵，当它开始和主角围着石头兜圈子的时候，对其使用静止魔法就能抓住。

◆エレキ（HP+10/攻击+5）

アルタミラ洞窟需要推柱子的地方可找到它。

◆ブリーズ（HP+11/EP+5/防御+2/幸运+1）

在バビ灯台里可以找到，需要从上层跳下来。

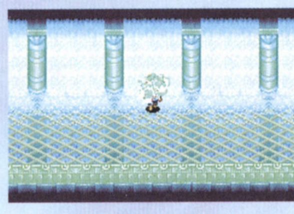
——水属性精灵——

◆フィズ（HP+9/EP+4/防御+3）

メアリィ登场时就会带着它。

◆ソルベ（HP+12/攻击+3/幸运+1）：

在マーキュリー灯台内，一个有很多水帘的房间，右起第4个可以穿过，精灵就在里面。



◆ミルキー（HP+11/攻击+4）



在シーアン村有个打水的女子，当她提着装满水的桶走到门口处的时候和她交谈，她会把水撒在地上，用冻结（チルド）魔法造出个冰柱做跳板，可以到右边山崖上收精灵。

◆マーチン（HP+8/EP+4/素早+3）

アルティン村矿坑内偏右的区域里可以找到。

◆スウィズ（HP+9/攻击+4/幸运+1）

出トレビの町向西走，过桥向西北，再过一座桥向西南走到头，钻进树林里转转，它会以敌人身份登场。

◆ミント（HP+10/攻击+5）

拿到阴影（シャド）魔法后，回到ルンパ村，从旁边的山洞（ルンパ西のどうくつ）进入内部（要用冻结魔法制造冰柱把铁闸顶起来）。走到后面监狱入口前，躲进山崖影子里使用阴影魔法可以避开卫兵的视线。处理完监狱里的事件，ドドンパ被关押起来之后会强制离开村子，回去再找ドンパ就会得到精灵。

◆チチ（HP+13/EP+4/素早+4）

走出スハーラ沙漠（スハーラさばく）之后，



在前往ヴィーナス灯台的路上会经过スハーラのつうこうゲート，在一处有很多缺口可以滑下的悬崖上，从左起第3个缺口下去即可。

宝岛攻略

钻进スハーラ沙漠（スハーラさばく）里的龙卷风会被送到一个地图上没有标出的小岛，走进山谷就来到了藏宝洞入口。先对左边山崖下的小草使用成长（グロウ）魔法，一直爬到最高处，走到右端再滑下缺口可以获得宝箱里的スピードミント，从右起第二个缺口滑下只能拿到宝箱里的1块钱，从左边缺口下去再用旋风（スピソ）打开洞口，就来到了真正的地下宝库。



★地下1层

BOSS——ゴブリンギガント＋ハルピュイア×2

物品——111块钱，どくけしそう，ヒールナッツ，ガードナッツ

主要依靠移动魔法来推柱子。

★地下2层

BOSS——ナイトメアクイーン＋サベージベアー×2

物品——222块钱，きづけぐすり，ハッピーペッパー，ミステリィソード

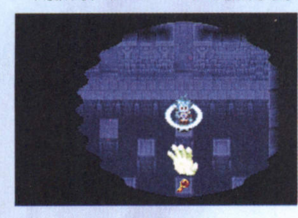
先把右上角柱子往左推，然后是它下方柱子往上推，接着是把下方中间的两个柱子分别往上、往右推，最后一根往上推就能通过了。

★地下3层

BOSS——リッチゴースト＋セメタリグール×2

物品——333块钱，ようせいのゆびわ，サイクッキー，けむりだま，あかいカギ（在这层使用），あおいカギ×4（在这层使用）。

用抓取（キャッチ）魔法拿到4把钥匙（あおいカギ）可以打开上方的4扇门，还有把钥匙需要用心眼（イマジン）魔法才能看到，它可以打开左边的红门。



★地下4层

BOSS——グリフォン×2

物品——444块钱，ねむりだま，レジストスクリーン，エナジークリスタル

距门口比较近的两个女神像会跟着玩家移动，可以把她们吸引到一边再用静止（ストップ）魔法。进入光线照不到的地方用阴影（シャドド）魔法，女神像就不会阻挡你了。



★地下5层

BOSS——リザードキング＋サイレンハーピィ＋ランニングロック×2

物品——555块钱，ラッキーメダル，ヒールポション，くろしょうぞく



把左上方的圆木推到最下面可以打开左边宝箱，推到上面可以打开上方宝箱和前往下一层。

★地下6层

BOSS——キメラ×2

物品——666块钱，きづけぐすり，デーモンアックス，ふっかつのせいすい

把中央顶着宝箱的柱子往上推到头，再用移动魔法把右下方两个柱子往左推，中间留一格空位，以便从上面的缺口跳下来能踩着柱子到左半边。到了左边会看到一只地属性精灵，不管它，先把左下方高台上的柱子从缺口推下，再把右边的水冻成冰柱。这样就能把左上方的柱子推下去，并把它往右移动到头（用魔法），取得中间上方的宝箱。接着把刚才推下来的左下方的柱子向右移动（移动到最后两格人要站在上方，用魔法向右推再向上拉），取得中央宝箱。最后用静止（ストップ）魔法定住精灵就能收服它。

★地下7层

BOSS——アースリザード×2

物品——777块钱，ラッキーメダル，エナジークリスタル，じゃしんのメイス

学会搬运（キャリー）魔法之后，结合直接推动以及移动魔法才能通过这里（要拿起宝箱还得进出几次大门，以便砖块复位）。

★地下 8 层

BOSS——ポイズントード＋サンダーリザード×2

物品——888块钱，けむりだま，ヒールポーション，だてんしのゆびわ

进洞先向前走，跳过水坑再回身造冰柱，然后从左边把中央卡住圆木的石头推向右边，接着到右边把靠下的圆木往下推，并用冻结魔法在最右边造冰柱，抬起方砖的同时，石龙会喷火融化第一根冰柱。回到左边推动第二根圆木，这样就取得了中间的宝箱。

★地下9层

BOSS——ヘルハウンド×2

物品——999块钱，ねむりだま，ふっかつのせいすい，ムラマサ

这个屋子里分成两块水域。

右侧水域，踩着右上角的圆木往左可以开一个宝箱，然后踩左下角圆木到左上角，“换乘”左上角圆木往右，再上岸“换乘”下方偏右圆木往上。这时踩右下角圆木可开小岛上的宝箱，如果去左侧水域，就用从左上角过来的圆木往左走一格，“换乘”右边中间圆木一直向左即可。





左侧水域，让下方和右边圆木依次连接便能打开上方宝箱。

★地下10层

BOSS——タロス

物品——デーモンメイル



这里只有一艘破船，但是由隐藏BOSSタロス把守，他每回合可以行动两次，一定要注意回复HP，如果能用风属性魔法ブリーズ封住它的魔法攻击就更好了。

自己输入角色姓名

开始游戏前，要输入主角姓名的时候，按SELECT键三次（有“叮”的一声表示成功），就可以在输入主角姓名之后继续为ジェラルド、イワン、メアリィ设定名字。如果按SELECT键三次之后继续按↑↓↑↓←→←→↑→↓←↑SELECT键（成功的话也发出“叮”的一声），ガルシア、ジャスミン、シバ三个人的名字也能自己设定了。

■文／刘鹏

全部解谜魔法

游戏角色掌握的魔法中，有一部分是可以在平时移动中使用的，而且往往是解开谜题、打通道路的关键（按SELECT键选左起第一个图标为使用魔法）。现列举如下：

魔法	说明
移动（ムーブ）	ロビン和ジェラルド初期具备能力。可以把面前1到2格内的可移动物体（地面往往用虚线标明移动区域）向前、后、左、右移动1格。
返回（リターン）	ロビン初期具备能力。可以从迷宫中脱出。
读心（リード）	イワン初期具备能力。了解对方内心活动，需要推进剧情的时候会用到。
原力（フォース）	在フーチン寺找到フォスオーブ装备即可使用。类似波动拳，隔空打击物体。
提升（リフト）	アルティン村矿坑宝箱内找到リフトのジュエル，装备即可掌握。可以把大块圆形岩石原地举起，但不能移动。
心眼（イマジン）	ラマ寺院修得。用来发现隐藏事物，比如在一般状态下看不见的路、脚印，如果有隐藏宝物的话，该处会有闪光。
阴影（シャドー）	在トレビの町，调查バビ国王卧室的床头柜得到シャドーのたま，装备即可使用。但只在阴影里有效，进入隐身状态，遇光显形。
静止（ストップ）	在ハイデリア村的洞窟内得到ストップのジェム，装备即可使用。对面前1到2格内物体有效，暂时停止其行动能力。
搬运（キャリー）	在ヴィナース 羲 得到キャリーのいし，装备即可使用。可以提起有特殊花纹的方柱并向前、后、左、右移动1格。
抓取（キャッチ）	ロビン和ジェラルド离开ハイデリア村之前会得到キャッチのビーズ，装备上即可使用。能够把前方1到3格内物品抓过来，一般用来获得自己够不着的物品。
成长（グロウ）	给任意角色装地属性精灵和另外一种属性精灵，该角色就会拥有该魔法。对着刚发芽的小草使用会长出藤蔓，相当于梯子。
旋风（スピン）	イワン初期具备能力。主要用来吹散树叶，以便发现隐藏洞口和可移动物体。
冻结（チルド）	メアリィ初期具备能力。对着地上的水坑使用会造出冰柱，即可以作为跳板，也可以当千斤顶来顶起物体。
降水（アクア）	在穿越モゴル森的时候，打倒BOSS会获得アクアのドロップ，装备即可使用。可以用来消灭龙卷风。



星之卡比DX



任天堂的人气角色——星之卡比终于在GBA上登场了。与SFC上的前作相比，此作的趣味性大增，并且各类隐藏要素多得惊人。由于时间版面有限，笔者只找到了部分隐藏要素，剩下的大部分内容还需玩家去认真发掘。

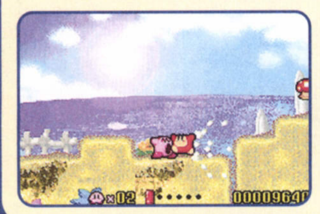
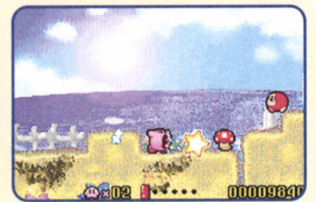
GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.10.25
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：1～4人




首先要掌握卡比最基本的攻击技巧

吸入敌人发射星型弹

按B将敌人吸收后再按一次B卡比就会吐出星星。用这个星星可将敌人打倒，如果一次吸收2只以上的敌人就可以吐出更强力的星星。

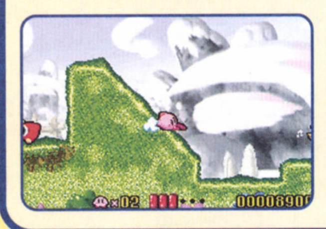
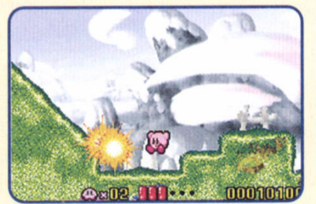
在空中飘浮状态下发射空气弹

在空中时按十字键的上加A，卡比可吸气飞起来。这时按B可发射空气弹攻击敌人。要注意的是发射完空气弹卡比也会掉下来。



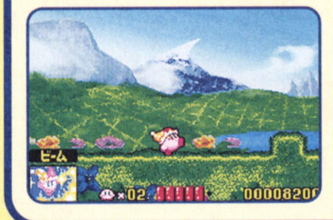
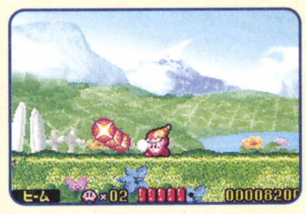

使用滑走和急降攻击

按住十字键的下再按A或 B。卡比可以使用滑走攻击敌人。如果从高处落下也可用身体撞击敌人。

拷贝敌人能力

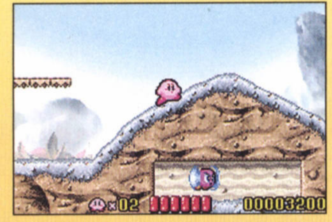
卡比的特技就是拥有将敌人的能力吸收拷贝。吸收敌人拷贝而来的能力可随心所欲地使用。拷贝各种能力对冒险有很大作用。

LEVEL 1 ~VEGETABLE VALLEY~

Stage 1

越过进入该关时最初出现的敌人瓦多路多，第2只瓦多路多一出现就走回左边，这时第一只瓦多路多也会走回来，2只重叠时可以吸收。按十字键的下开始“混合”（2只同时吸收，能力槽会恢复）。如果同时吸收2个持有能力的敌人，能力槽拷贝的能力就可以使用。好好使用“混合“技巧就可以拷贝一些比较稀奇的能力了。



Stage 2

此关要对付中boss–波比布拉扎兹西尼亚。要吸收它投来的炸弹，投掷星星给予对手打击。吸收后可复制得到将画面上的敌人一瞬间全部打倒的能力“库拉秀”。

Stage 3

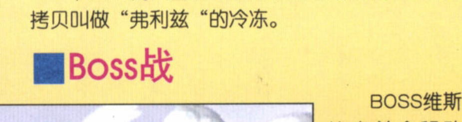
要注意在炮弹没射击的时候小心前进，然后在第2场景，可以吸收2只叫做弗莱伊玛的敌人。

等能力槽停止时，可以拷贝叫做“尼多路“的能力。

Stage 4

中boss再次登场，打倒米斯塔夫罗斯提后可以拷贝叫做“弗利兹“的冷冻。

Boss战



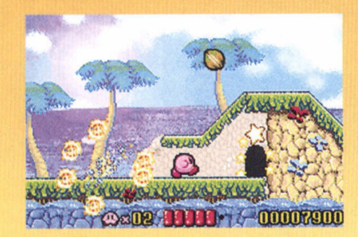
BOSS维斯比乌兹会移动树根。

此时使用“斯派库”等能力，吸收从树上掉下的苹果可将之打倒。要注意从左边滚来的苹果。

LEVEL 2 ~ICECREAM ISLAND~

Stage 1

要小心从亚西树掉落的果实。进入最初看见的门，然后如果拷贝“巴拉索鲁”落下的亚西的果实会变成桥。在最后路段可拷贝“托鲁奈伊多”，按住b调节上下。因为该能力





不好操纵，要在这儿多习惯。

Stage 2

按b键卡比变身为泰雅后开始向前冲刺。行进中可打倒靠近的敌人。如果想停下来再按一次b即可。

Stage 3

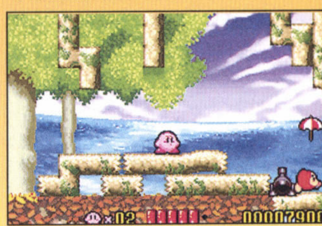
打倒boss美它拿斯的方法：持有叉子、铁球等各式武器的奈托一个个出现。对付这个中boss如使用拷贝来的能力轻易可将其打倒。吸收一只奈托就可打倒其余的。这么来回走动就可轻松获胜。

Stage 4

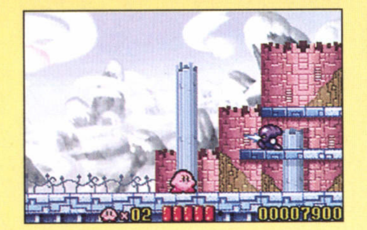
boss战前有个可拷贝3个能力的地方“斯托恩“。飞到BOSS弥斯塔其库塔库的头上按b可将敌人变成石头，这样往返3次就可打倒。

Stage 5

在第2场景如使用“霍伊鲁“可以打开向下的通道。吸收BOSS贝恩多罗拉画好的球的画可拷贝叫做球的能力。按b变身为球后再按a继续移动就可打倒敌人。



LEVEL 3 ~BUTTER BUILDING~



Stage 1

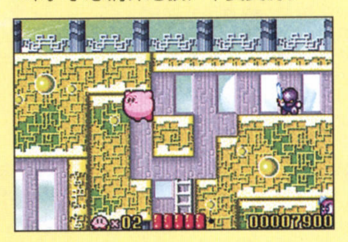
进入最初场景的门前吸收炸弹型的敌人波恩巴拷贝"库拉秀"这种能力。在和boss弥斯塔其库塔库战斗时使用“库拉秀”可将其一击击倒。

Stage 2

BOSS是使用可怕的钳子抓卡比的敌人。不能近身作战，要吸收投来的BOSS坦托伍姆西用星星攻击。

Stage 3

托比拉的房间有个门，这个门通向2个房间，将星块消失后可进入最上面的门。之前先进下面第3个门得到1up。小心钢针地板，不要受伤。

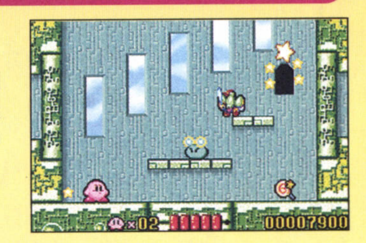


Stage 4

乘上升气流向目标出发，美塔纳兹再次登场，这次是比较难对付的黑色敌人。随后乘上升气流登上塔（中间会有1up等道具落下攻击）。

Stage 5

由最初的房间得到“集恩迪”，以无敌上塔，在这拷贝到“雷扎”和“库拉秀”之后就没问题了。在塔外可得到加血的苹果（在无敌效果消失前登上塔）。BOSS波刚斯不算强，它用铁锤砸地面就出现星星，吸收它扔的果实，不要近身作战。打倒它后可拷贝“锤子“的能力。在下个房间使用锤子可得到道具。



Stage 6

用“雷扎”边射击边前进。BOSS西斯塔夏恩和米斯塔布拉伊托一边是从地上一边是从空中飘浮着攻击。放星星从地上攻击，等双方体力为0即胜。吸收星星可拷贝能力。

LEVEL 4 ~GRAPE GARDEN~

Stage 1

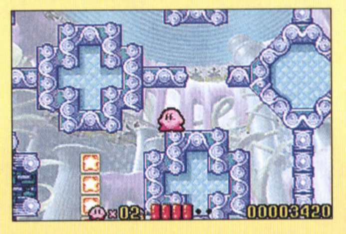
在此关一开始可以遇到一个会放火球的家伙，可以将其吸收，这样卡



比就会吐火了，不过再往后走一点可以拷贝到LASER的能力，威力比吐火强多了。

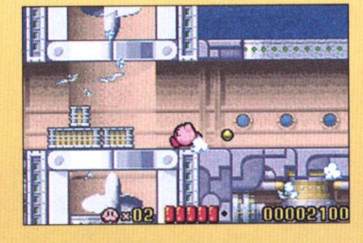
Stage 2

此关是在城堡中，一定要拷贝到SPARK的能力，这样才能利用放电引爆城堡上的炸弹，从而把城墙炸开才能继续前进。



Stage 3

此关一上来最好拷贝到FIRE的能力，这样对付敌人就容易多了，在空



中的版面里，要注意不要被风吹跑从而与敌人相撞。

Stage 4

此关没有太强的特殊能力，只有SWORD还可以勉强一用，此关的地形



较窄，要尽量避免使用飞行。

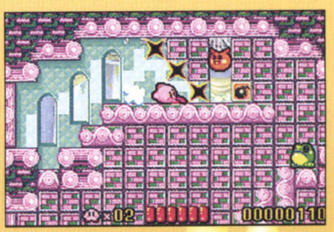
Stage 5

一上来可以吃到一个加血，在对付BOSS时要不时跳起来吸收并放出星星攻击BOSS，待在正中间下面很容易被打死。



Stage 6

一开始要不断利用滑踢引爆炸弹炸开通路，在水中时要小心对付那些鱼，对付BOSS时要利用飞行避开BOSS的攻击。

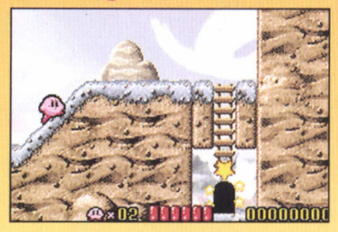


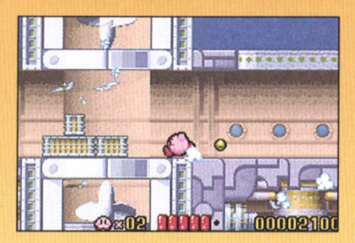
LEVEL 5 ~YOGURT YARD~

Stage 1

在不断下降的版面中，要是能在之前拷贝到SWORD的能力就容易多了。

Stage 2





在水里的版面可以吃到1UP，有很多的路线可以走，自己摸索一下吧。

Stage 3

一开始上升的版面中只要不断向上飞就可以了，随后横版中可以拷贝到WHEEL能力，是对付敌人的有力武器。

Stage 4

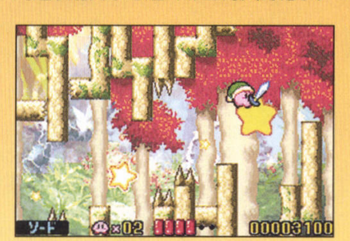
在充满刺的场景中要小心避开敌人前进，如果操作得好的话还可以吃到1UP。

Stage 5

一上来可以拷贝到SWORD能力，然后乘着星星飞向城堡，在城堡里无论是用SWORD还是FIRE过关都是很容易的。

Stage 6

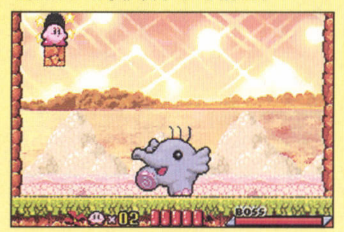
此关可以拷贝到WHEEL能力，利用这项能力小心避开那些讨厌的轮子。



LEVEL 6 ~ORANGE OCEAN~

Stage 1

一开始的水中版面不能使用特殊能力，只有靠喷水小心前进，BOSS



大象不太好对付，只有等她吐出光球时才能吸收并攻击之。

Stage 2

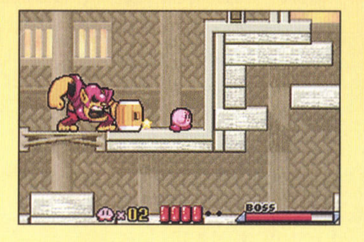
在都是瀑布的场景中要小心不要掉到水中去。

Stage 3

在轮船的版面中可以拷贝到SPA-RK能力，对付BOSS是很好用。

Stage 4

走到树下时别光顾着欣赏美景，小心椰子掉下来砸到你，还是拷贝



SWORD能力比较容易。

Stage 5

在这里可以拷贝ICE能力，在向上的版面中只要小心飞行即可通过。



Stage 6

这里可以拷贝到很多能力，有ICE、SPARK、SWORD等，选一种你喜欢的能力大胆地前进吧。

LEVEL 7 ~RAINBOW RESORT~

Stage 1



一开始可以拷贝到LASER能力，由于发出的激光可以沿墙壁反弹，打击敌人非常有效，千万别丢了。

Stage 2

上来就进入城堡，随后马上就是与BOSS的战斗，只要吸收她的炸弹就可以攻击她，很容易取胜。

Stage 3

很漂亮的一关，但是敌人可没那么可爱，可以拷贝到SLEEP能力，但没啥用，小心为妙。

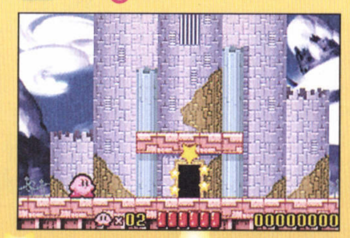
Stage 4

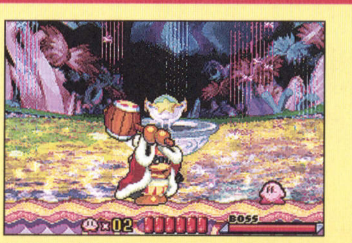
和上一关的场景差不多，但是敌人更强了，可以拷贝到LASER能力，一定不要丢了，否则会很难打。

Stage 5

场景还是没变化，不过一定要小心那个从上面掉下来的炸弹，爆炸的范围很广，不要往回走，敌人会重新出现。

Stage 6





很像超级马里奥的一关，这关出奇的容易，可能是在为最后的决战做准备吧。（回光返照？）

FINAL BATTLE

BOSS扔出的东西很快就会爆炸，所以要眼疾手快，小心它的跳起攻击，BOSS的HP很长，要有持久战的准备。

通过博物馆和斗技场获得强大的能力



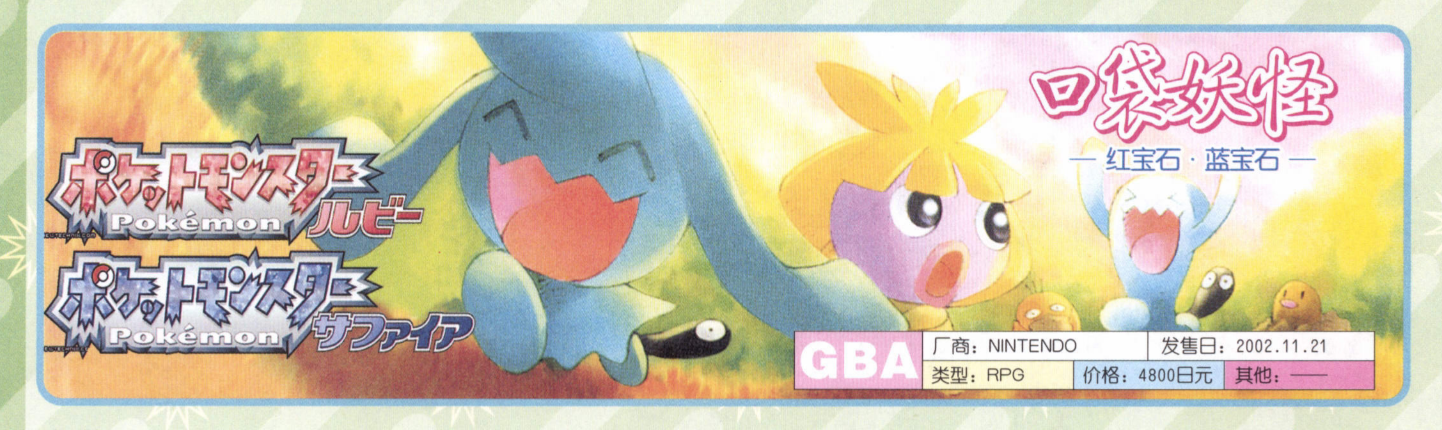


此次的游戏除了丰富有趣的关卡外，还有一些特殊的场景，最主要的就是每大关中的博物馆和斗技场。在博物馆中可以吸收到一些正常关卡中没有的特殊能力并将其拷贝之，而在斗技场更是可以吸收BOSS的能力，不过先要将斗技场的BOSS击倒才行。

文/WE4



类型：RPG　　厂商：NINTENDO
发售日：2002年11月21日　其它：1～4人用



由于父亲工作的原因，我不得不告别往日的好友跟随母亲一起来到位于ミシロ镇的新家。当卡车停下来的那一刹那我突然觉得异常的兴奋，大概是因为终于可以接触到那些神奇的pokemon了吧。我快步冲出了卡车并随母亲一起进入我们的新家。里面两只巨大的pokemon正在帮忙搬运行李。我来不及多看就冲进了自己的房间，看看我心爱的NGC和床(？)是否平安，不过我的表倒是停了，需要调整一下(请按真实时间调整。再次修改不可)。这时全部的行李也差不多都搬好了，母亲上来问过我对新家是否满意之后就下楼了。当我下楼的时候正好赶上爸爸上了电视，可惜我还没有看到电视就完了。之后母亲向我介绍了オダマキ博士一家并嘱咐我去拜访一下，马上动身吧，来到位于自己家南面的研究所后却被博士的助手告知博士不在，好像是去做野外考察去了，没办法，直接去博士家里看看吧（博士家在主人公家的右侧 小草：只有两间房子吧……）。在博士家的2楼跟博士的女儿ハルカ聊了一会，发现她竟然和我一样是以世界第一流的pokemon训练员为目标的，真没想到会是由一个PPMM作自己的宿敌……

从オダマキ博士家出来后突然听到村口有人喊救命。到村外一看，原来是博士正被一只pokemon追的团团转。救人要紧，我立刻按照博士的指示从地上的三个pokemon中选了一个应战(从左至右为草系，火系，水系)。轻松解决掉那只倒霉的pokemon后博士认出我就是那个还没有拥有过一只pokemon的明人……回到研究所后博士就把我刚才挑选的那只pokemon送给了我，并让我到103公路去找她女儿，我当然一口答应下来了。出村子向北通过101公路就到了ユトキ镇，里面有PC屋(口袋妖怪中心)和shop(这个不用说了吧？)可以练到7至8级再前进。103公路就在ユトキ镇的北面。刚到103公路就遇到了ハルカ，原来她正在这里捉pokemon，当她得知我从博士那里得到了一只pokemon后，便心血来潮的要以口袋妖怪训练员的身份与我决斗，还好之前练了2级才不至于丢脸。战胜ハルカ后跟随她回到研究所后博士发现原来我还是个人才，第一次以可以pokemon决斗竟然可以赢到他的宝贝女儿。于是博







士提议要我帮助他完成pokemon图鉴替他到危险的野外完成资料的收集。我当然不反对了，终于有机会实现自己的梦想了嘛。从博士那里拿到了图鉴后，又收下了ハルカMM送的精灵球，临走前又从妈妈手里得到了妈妈新买的跑鞋(在室外按住B键就可走的快一点了)装备算是齐了，准备出发吧！我站在村口眺望着远方的夕阳……(背景音乐起：勇敢的少年啊，快去创造奇迹……)

从ユトキ镇向左通过102公路就到了トウカ市。心情激动的我二话没说就冲进了GYM，可是迎接我的竟然是--爸爸。正在我惊讶不已的时候突然跑进来了一个叫做ダイゴ人要我陪他去抓pokemon(不会是想教我怎么抓吧-_-b…)。再次回来和爸爸谈了一会儿以后我就准备继续前进了，因为爸爸说要我拥有4个徽章以后才有资格向他挑战，真是……在トウカ市的西边我发现了一个小码头和一艘船，可惜屋子里没有人……没有办法坐船了，继续走吧。出トウカ市往西北走就到了トウカ森林，在里面正好遇到水团的人在做坏事…当然要帮忙了，很轻松的打败了水团的人以后被我帮助的人向我道了谢便离开了。穿过树林后来到了104公路，在公路左边的房子里可以得到浇花用的水壶（在可以长树的地上撒下种子，再用水壶浇水就可以种树了）。通过104公路后到达カナズミ市。在PC左边的房间里可以得到秘传机器1号。整理一下装备以后就可以去挑战这里的GYM了。这个道场里的人是用岩石系的，怎么打都很轻松。打赢之后可以得到39号机器和岩石徽章(カナズミ市还有很多道具可以拿，大家可以仔细的找找)。从道场出来后发现水团的人又在做坏事了。偷了我刚刚帮过的那个人的东西正在逃跑。没法子，正义的我只好去追了。穿过116公路后在山洞里把水团的人堵了个正着。经过一翻战斗以后水团的人丢下赃物便逃跑了，还留下刚抢来的一只pokemon。正好帮了在洞外要我帮忙找pokemon的老爷爷。我一路唱着“东北人都是活雷锋”回到了カナズミ市找刚刚的失主，失主为了答谢我送给了我一个超级球。最重要的是我从他的老板那里拿到pokenavi，以后就有地图看了。而且还可以看到pokemon的隐藏数值~~强力度，可爱度，聪明度等。然后我又得到了一个新的任务~~送一个零件和一封信。得了人家那么多好处当然要尽点力啦！不过怎么坐船倒是个问题。我正在边走边考虑时突然在カナズミ市南面发现了我的宿敌ハルカ，听她说刚刚有位老大爷带着一只宠物往トウカ市的方向走，而且他好像就是船的主人。难道就是我刚刚帮过的老大爷吗？我匆匆告别了ハルカ来到了トウカ市西边的码头。原来船的主人真的就是我刚刚帮过的那个老大爷，他当然很痛快的答应载我去ムロ镇。到达ムロ镇以后跟GYM右边的钓鱼爱好者聊了一会，得到了烂钓竿，好久没钓鱼的我还真有点手痒，马上就到海边抓到一只鲤鱼王玩……接下来就是要挑战道场了。这个道场是使用格斗系的。刚进入的时候周围很黑，每打倒一个人后就会亮一些。boss战时要注意，当boss的宠物的血低于一定值时(大概1/3)，boss就会使用hp回复(一次补满阿)，这样打起来会很麻烦。所以最后在其hp接近1/3时将其一击击倒，自己也

要多带一些回复药以防万一。打赢以后可以得到08号机器和徽章。继续往北走就到了石之洞窟,洞外的石头上有道具拿。跟洞里的人交谈可以得到5号秘传机。有了它就可以使用フラッシュ下洞了,洞里的敌人并不强不过要小心ズバット的混乱攻击。洞里面一个很特别的石头上也有道具（装备后可以使pokemon不会进化）,一口气走到最里面把信交出去就算完成任务啦。回去找开船的爷爷就可以到下一个城市カイナ去了。

一路穿过107,108水路来到了109水路的岸边跟小女孩说话有道具拿。在西岸的屋子里打败所有的训练员以后可以从店长那里拿到サイコソーダ以后都可以到这里来买了。再往上就到了カイナ市。カイナ市可以算是一个相当繁华的城市了。在カイナ市西南方有一个集市。里面卖的全都是好东西啊。看得我口水直流就是买不起……集市往上是pokemon爱好会,里面有道具可以拿,还可以接受记者的采访。在爱好会上面的房子里可以为自己的宠物改名字。再往上的房子是宠物竞赛大会了。不过要在其他镇上通过初试才能参加这里的比赛。从房间左边的小女孩手里要到ポロックケース后，就可以在这里用各种果实制作不同颜色的ポロック了(方法是当轮盘指针指向自己的指针时按A)。在里





面的房间还可以拿到41号机器。来到市东的博物馆后发现博物馆的门口被水团堵着进不去,没办法,去下面的船厂看看吧。在船厂聊了一会再出来时发现水团的人已经不在了,终于可以进博物馆参观了。花了50元买门票后便到了博物馆里面。原来水团的人都在里面呢。不知道他们又有什么阴谋，看来要小心了。来到博物馆二楼找到了クスノキ。当我正要把零件交给他的时候水团的人竟然冲了进来。原来他们的目标竟是我手上的零件……收拾了两个喽罗后水团头目出现了。不过还好他只是带着手下走掉了。省了我一番麻烦。总算把零件交给了クスノキ,我的任务也算是完成了，那么继续前进吧。

离开カイナ市继续往北走，在大桥（自行车专用道）左边有一个无人的房间，进去后会发现闪光，有可疑赶快调查，调查后发现了一个怪人……接着调查墙上的卷轴进入一个迷宫里面有道具可以拿又可以练级赚钱，过一段时间还可以来这里。离开这里往右走不远处就再次遇到了MM宿敌ハルカ……既然是宿敌当然不会弱。小心应战吧。战胜她以后ハルカ就把探宝机作为礼物送给了我。一路上能找到不少隐藏道具。沿着110公路一直向上就到了キンセツ市。饲养员之家就在キンセツ市的西边(可以存宠物生宝宝喽：P)。来到GYM门前竟遇到了之前硬要我陪他抓pokemon的ダイゴ，而这次他要我与他决胜负……没办法，这次我一定要让他了解到现实的残酷。接着就是挑战道场了。这里的boss是用电系的，用水系pokemon的朋友可要小心了。

战胜boss后得到34号机器和徽章。然后我又从shop右边的小屋里得到6号秘传机。终于可以用いわくだき打碎石头了。接着我到了PC旁的自行车商店，老板说想看看我的跑鞋，当然同意了。看完后老板觉得我走的太辛苦于是就决定送我一辆自行车-_-b…(自行车一共分两种，一种是マッハ自行车这种速度超快不过起步有点慢，不过可以用来参加自行车道的竞速比赛。第二种是ダット自行车，这种车的速度比跑步快一点而且可以做各种动作：移动时按住B键可以抬起前轮；先按住B一段时间再前进就可以边跳边前进了，这个技能可以用来爬坡；按不同于自己方向的方向键+B可以跳跃。两种自行车只能挑一种不过随时可以找老板换另外一种)。出村往北走就到了111公路，在这里打赢记者后就又可以接受采访了。

在111公路走到一半时候由于风沙太大无法通过所以只好改走112公路,112公路旁的上山入口被水团的人堵着进不去只能走山洞了，通过山洞后就来到了111公路的后半段。在111公路上唯一的一幢房子里稍适休息后就继续前进吧。走到111公路的



尽头向西是113公路。在这里的民家里可以得到はいぶくろ再往左就到了ハジッゲ镇。要参加第二阶段的选美就要在这里了。在选美中心左面的屋子里有人要帮忙找心之鳞片（ハトのウロコ），在左边的屋子里可以得到第28号机器。来到PC后发现有人正在修电脑，过去聊了几句后那人就要我一会去找她。沿114公路前进，可以从带狗的老大爷手里得到05号机器。过了木桥就到了来到刚刚那个人的家（可以要来玩偶）……出来后往山上走并进入洞窟。刚进洞没几步就看见水团的人在挖东西,不管他们在做什么总之不会是好事……刚要开打的时候突然出现了一群自称熔岩团的人来搅局，原来恶人也有宿敌的呀……不管那么多了,既然没什么事就继续前进好了。出洞后往左一走有一片沙滩，用宝物探测器就能找到心之鳞片(带着心之鳞片去找刚刚委托人就可以在他那里找回以前忘记的招数了)。继续往南走就回到了カナズミ市，然后一直往东走便到了通往シダケ镇的山洞。上次委托我送信和零件的人正好在洞口,当然要拿谢礼了。跟他回到他的公司(GYM左侧的大楼)找到他的老板可以得到学习机(装备它的宠物不战斗也有经验值)。谢礼拿完了再回洞窟吧。进洞后发现一男一女被两块石头分开不能相见,看来这次我好人是做定了……因为我也要过去嘛！打碎石头之后那个男的对我是万分感激,当场拿出4号秘传机相送。顺利穿过洞窟后就来到了シダケ镇,这里就是宠物竞赛大会的第一站了，拿出自己心爱的宠物赶快去参加啊！在小镇上转了两圈以后发现实在是没什么东西……继续向东吧。往东没走多远便回到了キンセツ市。（顺便提一下，把从カイナ买到的ハーバーメル交给shop左边小屋的MM便可以换到硬币盒,然后就可以去赌场玩了）。

再次来到112公路，原来被水团挡住的路已经通了。进去后，坐缆车上山。来到山顶后发现水团和熔岩团正打得不亦乐乎，原来水团找到了陨星井企图据为己有而熔岩团正在阻止水团。我没有多想便立即加入了战斗。打败水团的boss后熔岩团的人也都告辞了。我收起了陨星便想下山。半路上看到刚刚被人堵住的路通了，根据我的第八感分析……我决定去看看。进入山道后我惊喜的发现ダート自行车终于有用武之地了。方法是按住B等车掂起来之后就可以踩着石头上山。

穿过山道后便来到了フエン镇，当然是马上去挑战GYM了,这里的boss是用火系的,不难对付。胜利之后得到50号机器和徽章，怪力从此就可以使用了。从GYM里出来后遇到了ハルカMM还好她这次没有向我挑战，聊了几句并送给了我一件礼物之后便驾车而去。我又在フエン镇上转了一圈要来了几个道具。还从温泉旁的老奶奶处得到了一个蛋,真是丰收啊!好久没有吃过荷包蛋的说(kl:死ね!)。

最后又陪老奶奶泡了一会温泉才依依不舍的离开フエン镇。靠着ハルカ送我的礼物我来到了111公路上的沙漠。穿过沙漠后又几经周折回到了トウカ市，收集够了4个徽章的我终于可以向自己的父亲挑战了。整理好装备以后，我迈着丁字步走进了GYM……虽然父亲全力迎战，但始终不是已经成长了的我的对手。看着父亲欣慰的眼神，我更加坚定了成为pokemon掌门人的决心！从GYM出来后，我按照爸爸的指示，在GYM左边的房子里得到了3号秘传机。现在就可以使用游泳了。我本来打算从トウカ通过105、106水路到达ムロ镇，再通过107,108,109水路返回カイナ市。没想到在108水路发现了一艘触礁的客船。好奇心旺盛的我理所当然是要进去调查一番了，不过让人失望的是我只是在一个锁着的房间里找到了13号机器(钥匙在3楼)。算了，接着走吧。一路上经历了数不清的战斗后终于由水路来到了カイナ市。继续前进到キンセツ市，自行车商店前的老大爷又给了我一个任务……拿着老爷爷的钥匙我游到了110公路旁的山洞。在这里旁仰望自行车道还真是壮观呢……进入山洞里的发电所把失控的发电机关闭以后就可以回去请功了(在发电所里踩下地面的开关可以打开闸门),这次奖品是

24号机器(十万伏特)。

从キンセツ市东边的河岸过河可以从对岸的钓鱼者手里拿到好钓竿。战胜旁边的记者后就又可 以上电视了。在前方不远的地方我又遇到了以前要我陪他抓pokemon的ダイゴ。随便聊了几句后他便离开了。沿着119公路一直向北便来到了天气研究所，水团的人又出现了……当然要阻止他们的阴谋了。在打败水团的MM干部之后，水团就撤退了。刚过了研究所东边的桥，ハルカ就从后面追了上来并向我挑战…(偷袭啊~我还没有补血的说……)战胜ハルカ之后她又送了一个礼物给我便匆匆离开了，嘿嘿…2号秘传机入手。再往前走不远就到了ヒワマキ市，可奇怪的是这里的道场前有看不见的东西挡着过不去，没办法接着往前走吧，在120公路上意外地又遇到了ダイゴ，并从他那里得到了デボスコープ原来那种看不见的东西是一种会隐身的pokemon.现在又可以回去挑战道场了。战胜boss以后就可以使用飞天了。从此来往各个城市就方便多了。在ヒワマキ市里买了点家具后我又向下一个城市出发了。通过充满了雨的湿意的121公路后我来到了122公路，pokemon公园就在这里(在这里可以抓到皮卡丘哦，大概的位置是在公园里的人工湖左边的草丛里)。正







当我要进去大抓一番的时候，突然发现水团的人正在鬼鬼祟祟的不知道在做什么……本想过去看看不过为了慎重起见还是进城补个血先吧。进到城里发现ハルカ正站在百货公司门口。上前打过招呼后ハルカ再次提出要向我挑战。……又一次失败后的ハルカ显得有些伤心，她说想回家看看并把收集的差不多的图鉴拿给她父亲。说完以后她便飞走了，我本想跟她一起回家看看，不过还是担心水团的事……先去看看吧。由122公路下水游到湖中心的小岛上。在房间里转了一大圈后我决定上山去看看。不出我所料。水团的人果然就在山上。不过看来这次我是来晚了……虽然这次没能阻止他们，但我不会放弃的。从山顶的老奶奶手里拿到了蓝色珠玉后我便立刻向水团的下一个目的地カイナ市进发了。

飞到カイナ市后我立刻跑到了位于PC右上方的船坞。这时クスノキ正被记者采访。原来他已经造出了新型的潜水艇。当我告之他水团的人会来这里捣乱以后他便马上带我进入了船坞……不过这次我好像又慢了半拍，水团的人已经先我一步潜入了船坞，看到我进来以后他们便立刻驾驶潜艇逃跑了。我的心情也像潜艇一样沉到了大海深处……心情很坏的我决定到ミナモ市的百货公司去散散心，没想到却在ミナモ市东北的山洞中发现了水团的秘密基地，当然是直接冲进去喽。将里面的小喽罗都收拾掉后才得知潜艇已经被干部开走了……虽然这次又扑了个空，但是却在这个基地里发现了大师球，总算是让我的心情好了许多……

沿着124水路就来到了トクサネ市。去踢了GYM把最后的一口怨气吐出来先吧（把道场里的全部开关拉下就可以打BOSS了）。打赢了双胞胎姐妹后得到了04号机器和徽章。之后在トクサネ市西北的房子里我再次见到了ダイゴ。聊了几句后他便把8号秘传机送给了我……真是帮了我不少忙呢，我都不知道该怎么谢他了。在GYM右边的房子里拿到厉害的钓竿后我又到火箭发射中心去参观了一下，不过没什么好看的……

离开トクサネ市向南来到了127水路，见到深水处我就潜了下去（因为水下很少遇敌的:P），在水下一直向南走了一段后我便找到了丢失的潜水艇，看来水团的人一定在这里了。上浮后往前走便进入了一个山洞之中。一直往里走便遇到了水团的干部。打败了水团的MM干部后就来到了一个全是石头的洞里，看来要慢慢推了……(按从左到右再从上到下的顺序给石头编号，那么正中间的石头应该是11号，通过的方法是：推11号向上，10号向左，12号向右，11号向右，6号向上，5号向左，7号向右，2号向上，3号向上，6号向左。一定要记住每个石头的编号才行)。接着就进入了一个充满迷雾的洞窟。路上可以拿到26号机器。在洞窟深处我见到了传说中的pokemonカオイーガ，这时水团的头目也出现了，原来他们一直以来的目的就是为了得到这只传说中的pokemon……战胜了水团的BOSS以后BOSS身上的红色珠玉突然发光，カオイーガ也因为受到打扰而暴走了，而那导致的直接结果是天空下起了极大的暴雨而且完全没有会停的迹象。如果放任事态一直发展下去的话整个大陆早晚都会被海水所淹没。水团的头目虽然已经认识到了问题的严重性但也已为







时太晚了，这时熔岩团的头目也赶了过来。经过一番商量后水团和熔岩团的头目都去想解决的办法了，只留我一个人在那里仰望着天空……

正在我感到迷惘的时候ダイゴ也飞了过来问我这是怎么回事。经过一番解释后他说他要到ルネ市看看能不能找到解救问题的方法。正好我也没什么主意，就跟着他一起去吧。从126水路的深水处潜水就可以游到ルネ市。现在的ルネ市里只有PC和SHOP还在营业，其他的房子全都锁着门……ダイゴ看到我来了非常高兴并把我介绍给ルネ市的BOSS，而且也是觉醒之祠的守护者的ミクリ。当他看到我身上带着蓝色珠玉之后便把我带到了觉醒之祠。ミクリ告诉我说ルネ人是不可以进入觉醒之祠的，所以想请拥有蓝色珠玉的我进去看看。在ダイゴ的鼓励下我毅然进入了觉醒之祠……

在觉醒之祠里每前进几步我都会感到大地的震动……(半路上可以拾到7号秘传机)。来到觉醒之祠的最深处后我终于见到了引起这些麻烦的カオイーガ。当我走近它的时候，我身上的蓝色珠玉突然发出了光芒……（カオイーガ当然是一定要抓的，怕麻烦的人可以直接扔出マスターボール就好了，如果不想使用的话可以先将カオイーガ打至红血再使其陷入异常状态之后再用プレミアボール就有相当大的几率抓到它了）。战胜カオイーガ后天气总算恢复正常了，从觉醒之祠出来后听见旁边的老人说了些莫名其妙的话——一切从觉醒之祠开始，一切在送火山结束（送火就是超度灵魂时点的火，不知道

汉语怎么说……）人也好，pokemon也好从哪里来都要回到哪里去……我对于莫名其妙的东西从来不放在心上，还是去办正事好了。来到GYM门前ダイゴ正在那里等我，在表示了对我的无比崇拜之后(^_^b他便告辞离开了。而我当然要向ミクリ挑战了。他的道场里全都是冰，而且必须把每一层的冰踩裂后才会出现楼梯……（这里为不愿动脑的朋友提供一下最后一层的走法：上右右上右右下右上上上左左下左上左下下左左下左上左下左上左上上右下右上右下右上右）战胜了ミクリ之后我终于集齐了全部的8枚徽章，现在就可以向冠军之路发起挑战了。

经由127、128水路到了一个巨大的瀑布前面。对着瀑布使用たきのぼり就可以到达サイユウ市了。虽说是一个市其实不过只有一个pc而已……整理好装备以后便向着最后一个目标——冠军之路进发了。

经过一番推砸游爬之后我终于来到了冠军之路的尽头。这时ダイゴ突然出现并说要再向我挑战一次……虽然取得了胜利不过我倒是很奇怪他是怎么走到这里来的……来到最后的决战场地后，因为听说要连战5人，所以我花光了身上所有的钱去买了回复药^_^b。准备就绪就出发吧！第一个迎接我的是四天王之一的カゲツ。作为第一个上场的BOSS当然不会很变态了。不过还是要小心他的48级的サメハダョ，不但攻击力强而且皮还厚还会混乱攻击真是麻烦死了。接下来的是使用鬼的フヨウ，这一战没有什么难度。小心异常状态就行了，还有就是不要白痴到用物理攻击去打鬼就好了。第三个挑战的是使用冰系宠物的プリム了。这个对手还是比较强的，地面系技能对她会比较有效，另外一定要小心他的53级的トドゼルカ，同样用地面系技能对付它。战胜她之后我又让我的宠物们大吃了一顿补药。接下来的就是四天王的最后一个人了——使用龙系的ゲンジ。对于只有3只40级左右的宠物的我来说这次可是陷入了苦战。被一击秒杀一点都不奇怪。54级的チルタリス、52级的フライゴン和55级的ホーマンダ都不好对付……经过一番苦战后我终于打败了四天王。最后的最后要迎接我的就是上届的冠军了！再次大吃一顿后我便走进了最后的关口……

在台阶的尽头，站在那里等我的是……竟然是……ダイゴ！！？原来他就是上届的冠军呀！？臭小子，原来一直在耍我啊？真是气死我了。我决定化愤怒为力量不打赢他就不结束游戏！（星川：废话！明人：为什么都骂我？小草：自找的吧……）最后一战可说是非常惨烈，第三个派上场的56级的ユレイドル则成了水系宠物的恶梦。被秒，被秒，再次被秒……我只有在一旁复活的份儿了。因为我的三只宠物都是水系的啊（没办法啊，都太可爱了^_^），所以只有靠毅力了……再有就是58级的メタグロス，攻击力也是超强……还好水系技能对他的攻击效果还不错。第6个是……56级的アーマドル……最后的一个……被我秒了……终于战胜了ダイゴ！这样我就是新的冠军啦！！这时ハルカ也赶来挑战冠军了。不过显然她是来晚了。因为我已经是新的冠军了！看她傻傻的样子还真是可爱呢。最后熔岩团的头目也来了，在接受了大家的祝福之后我便跟着ダイゴ走进了最后的房间实现了自己的梦想……THE END??





一早上起来以后突然想起父亲昨天回来了。机会难得，赶快到楼下找父亲聊聊吧。不过父亲还是马上就要走了，临走之前我从父亲那里要来了前往バトル的船票。从カイナ坐船便来到了属于我的最后的舞台——バトル。为了“最强”二字唯有继续努力了……

关于妖怪

口袋妖怪系列属于经典的一对一单挑战斗系统，道具的使用和登场妖怪的更替全部需要占用回合数（除非前一个妖怪被打至濒死强制替换）；也就是说，使用完道具或者新登场的妖怪都会受到敌人的先制攻击。所以保证每个携带的妖怪都有一定强度就非常重要。如果不能经受住敌人的一击，属性相克运用得再熟练也没有任何意义；尤其是敌人在使用了“狂暴”等BT能力（攻击力两倍，但是若干回合后会变成混乱状态）的时候，如果不能承受住这双倍攻击力的一击，就很可能全军覆没而无法等到敌人混乱的有利局势出现。

所以必要的级别是必须保证的（小草：好像也没有喜欢用特低级别挑战变态BOSS的自虐狂吧……天河：谁说的？），而且完全回避野外战斗的话，也不可能完成图鉴。当然了，如果想在级别不是很高的情况下战胜敌人，除了合理安排属性之外，还要善用各种增加妖怪能力的道具甚至妖怪的辅助特技，来使战斗向对自己有利的方向发展。比如使用攻防上升的道具然后肉搏，使用“瞄准器”之后再用命中率较低但威力大的特技……等等。这些技巧通常需要多个妖怪的相互配合，所以请注意妖怪的出场顺序。还有就是可以培养几只“炮灰”系妖怪(笑)在关键的时候为主力妖怪争取回复时间^_^b。

关于战斗

妖怪的收集自然是口袋系列最大的魅力所在，捕捉野生妖怪的基本方法就是在其体力低下的时候投出怪物球，如果目标处于冰冻、麻痹等异常状态，则可以提高成功几率；而有些特定妖怪则必须处于异常状态且其HP只剩一两点时才可能捕捉成功。当然，这样的妖怪一般都是超强的，而且为了全图鉴收集，也只有去劳神了……

关于妖怪球，一般来说价格越高的妖怪球也就越容易成功，但这也并不一定是绝对的，有的妖怪就是用ハイパ球不好抓用スーパ球却很好抓。当然这只是极少的特例，不过其他类型的一些特殊球却是一定要活用的（见表1），这样在抓一些超级妖怪的时候你就不会感到绝望了（尤其是在你已经用



掉了大师球之后）；而最重要的大师球，如果不用无限道具秘技也是不可能获得第二个的，所以这里再无奈地重复一遍：一定要慎重使用！最后还有一点要注意，抢夺别人培育的妖怪属于强盗行径，所以不要在对教练的战斗时有任何非分之想……

关于道具

升级道具“神奇糖果”可说是相当贵重的道具，但这个道具在整个游戏中也不会得到几个。怎样在没有复制法的情况下尽量多得一些这样的贵重道具呢？方法很简单，就是让妖怪去帮你找。游戏中有些妖怪的特性就是寻找宝物（ものひろい），比如No.012的ジグザグマ，他们在没有携带道具的情况下(草：废话)是随时都有可能拣到道具的。说不定在你带着5只ジグザグマ在地图上随便转了两圈之后就会有惊喜的发现呢。关于加强攻防的辅助道具、以及回复与解除异常状态的道具就不多说了，另外一类重要道具当然就是秘传机器！只有给属性合适的妖怪使用才可以获得比较好的实战效果，而且PP点上限也会完全不同（直接关系到持久战的实用程度！）而且增加特技PP上限的道具也要慎重使用，上限5点的那些特技就不要加了，除非确实是极实用的招数。

关于妖怪竞赛大会

级别与项目——

妖怪竞赛大会共分为4个等级，依次为シダタ镇的

“普通”级、ハジツゲ镇的“超级”级、カイナ市的“超超级”级和最后的ミナモ市的“大师”级。只有获得了初级比赛的第一名以后才有资格参加下一个级别的比赛。比赛的内容共分5项，分别是かっこよさ帅气、うつくしさ美丽、かわいさ可爱、かしこさ智慧和たくましさ强壮，每个项目都分别对应4个级别。

得分技巧——

比赛的评分共分为两个部分，第一部分是外表评比，由你的妖怪的外表是否符合该项目的比赛来决定分数(D版卡在这里大概是得不到分了……)，但是这一项的分数占总分的比例并不是很多。真正决定胜负的是第二部分……技能评比。 妖怪的每一项技能都对应着一个竞赛技能并分别属于各个项目。如果想要取得某个项目的胜利就应该要拥有该项目的竞赛技能，否则是无法拿到エキサイト加分的。技能评比可以有N轮（直到有人得到满分），每轮的顺序都是由上一轮的分数决定的(分最高的先出手)。每个竞赛技能都有不同的效果，比如给对手减分或阻止对手得分，一般都是对先出手的妖怪不利，所以说在一开始便领先并不一定是什么好事，关键是要在适当的时候使用适当的技能，这样才能有效的取得分数。另外还要注意的是技能是不可以连续使用的。技能评比还有一个得分的关键，那就是观众的兴奋度エキサイト，在妖怪每次表演完一个技能的时候エキサイト都会相应的增加、减少或不变，而如果在自己表演完技能后エキサイト正好变满的话就会有很多的额外加分。同理，也可以用技能使エキサイト降低从而阻止对手得分。所以一定要牢记各个技能与エキサイト的对应关系，最后还要注意的是一定要算准自己下一轮的顺位。这样你的妖怪就成为焦点了!





红宝石与蓝宝石的区别

剧情方面——

两个版本中水团与熔岩团的立场完全调换。蓝宝石版神兽为****，而红宝石版为****。还有蓝宝石版的灾害是暴雨，而红宝石版则是干旱……

妖怪方面——

延续历代的规矩，一个版本是不可能集齐全部妖怪的，至于哪些妖怪分属于哪个版本这里就不多说了……

特殊妖怪

关于No.200——

通关一次后在131水道上就会出现天之柱（そらのはしら）。レックウザ 就在顶楼（上楼时必须用到マッハ自行车）。レックウザ 70级，着急抓的朋友用大师球吧。

关于No.196.197——

通关一次并在家里的电视上看到相关报道后196.197就会在124水道上随机出现。红蓝版各一只。

零七八碎

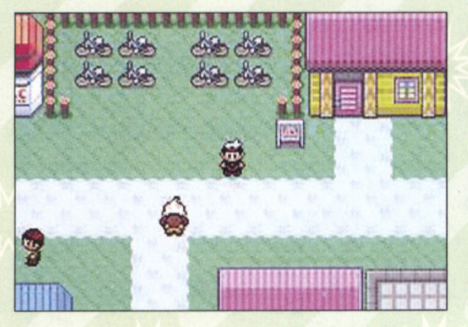
モンスターボール：普通的妖怪球
スーパーボール：比モンスターボール强的妖怪球
ハイパーボール：比スーパーボール更强的妖怪球
マスターボール：最强的妖怪球
ネットボール：用来捕捉水系和虫系的妖怪球
ダイブボール：用来捕捉海底的妖怪的球
ネストボール：用来捕捉比较弱的妖怪的球

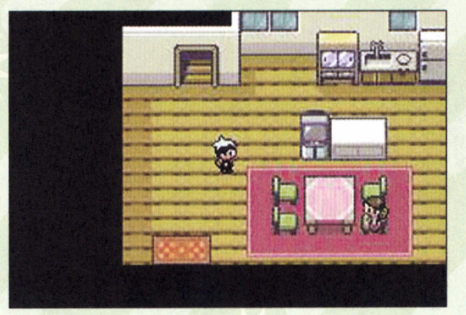
リピートボール：用来捕捉已经抓过的妖怪的球
タイマーボール：用来捕捉飞空妖怪的球
ゴージャスボール：用来捕捉火系妖怪的球
プレミアボール：纪念用的妖怪球

■文/铁杆合作组

登场怪物序号名称

No.001キモリ	No.002ジュプトル	No.003ジュカイン	No.004アチャモ	No.005ワカシャモ	No.006バシャーモ	No.007ミズゴロウ
No.008ヌマクロー	No.009ラグラージ	No.010ポチエナ	No.011グラエナ	No.012ジグザグマ	No.013マッスグマ	No.014ケムッソ
No.015カラサリス	No.016アゲハント	No.017マユルド	No.018ドクケイル	No.019ハスボー	No.020ハスブレロ	No.021ルンパッパ
No.022タネボー	No.023コノハナ	No.024ダーテング	No.025スバメ	No.026オオスバメ	No.027キャモメ	No.028ペリッパー
No.029ラルトス	No.030キルリア	No.031サーナイト	No.032アメタマ	No.033アメモース	No.034キノココ	No.035キノガッサ
No.036ナマケロ	No.037ヤルキモノ	No.038ケッキング	No.039ケーシィ	No.040ユンゲラー	No.041フーディン	No.042ツチニン
No.043テッカニン	No.044ヌケニン	No.045ゴニョニョ	No.046ドゴーム	No.047バクオンク	No.048マクノシタ	No.049ハリテヤマ
No.050トサキント	No.051アスマオウ	No.052コイキング	No.053ギャラドス	No.054ルリリ	No.055マリル	No.056マリルリ
No.057イシツブテ	No.058ゴローン	No.059ゴローニャ	No.060ノズパス	No.061エネコ	No.062エネコロロ	No.063ズバット
No.064ゴルバット	No.065クロバット	No.066メノクラゲ	No.067ドククラゲ	No.068ヤミラミ	No.069クチート	No.070ココドラ
No.071コドラ	No.072ボスゴドラ	No.073ワンリキー	No.074ゴーリキー	No.075カイリキー	No.076アサナン	No.077チャーレム
No.078ラクライ	No.079ライボルト	No.080プラスル	No.081マイナン	No.082コイル	No.083レアコイル	No.084ビリリダマ
No.085マルマイン	No.086バルビート	No.087イルミーゼ	No.088ナゾノクサ	No.089クサイハナ	No.090ラフレシア	No.091キレイハナ
No.092ドードー	No.093ドードリオ	No.094ロゼリア	No.095ゴクリン	No.096マルノーム	No.097キバニア	No.098サメハダー
No.099ホエルコ	No.100ホエルオー	No.101ドンメル	No.102バクーダ	No.103マグマッグ	No.104マグカルゴ	No.105コータス
No.106ベトベター	No.107ベトベトン	No.108ドガース	No.109マタドガス	No.110バネブー	No.111ブービッグ	No.112サンド
No.113サンドパン	No.114パッチール	No.115エアームド	No.116ナックラー	No.117ビブラーバ	No.118フライゴン	No.119サボネア
No.120ノクタス	No.121チルット	No.122チルタリス	No.123ザングース	No.124ハブネーク	No.125リナトーン	No.126ソルロック
No.127ドジョッチ	No.128ナマズン	No.129ヘイガニ	No.130シザリガー	No.131ヤジロン	No.132ネンドール	No.133リリーラ
No.134ユレイドル	No.135アノプス	No.136アーマルド	No.137ププリン	No.138プリン	No.139プクリン	No.140ヒンバス
No.141ミロカロス	No.142ポワルン	No.143ヒトデマン	No.144スターミー	No.145カクレオン	No.146カゲボウス	No.147ジュペッタ
No.148ヨマワル	No.149サマヨール	No.150トロピウス	No.151チリーン	No.152アブソル	No.153ロコン	No.154キュウコン
No.155ピチュー	No.156ピカチュウ	No.157ライチュウ	No.158コダック	No.159ゴルダック	No.160ソーナノ	No.161ソーナンス

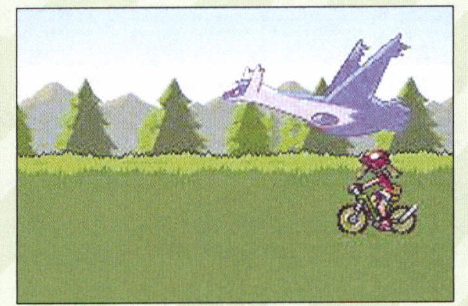






No.162ネイティ No.163ネイティオ No.164キリンリキ No.165ゴマゾウ No.166ドンファン No.167カイロス No.168ヘラクロス
No.169サイホーン No.170サイドン No.171ユキワラシ No.172オニゴーリ No.173タマザラシ No.174トドグラー No.175トドゼルガ
No.176パールル No.177ハンテール No.178サクラビス No.179ジーランス No.180サニーゴ No.181チョンチー No.182ランターン
No.183ラブカス No.184タッツー No.185シードラ No.186キングドラ No.187タツベイ No.188コモルー No.189ボーマンダ
No.190ダンバル No.191メタング No.192メタグロス No.193レジロック No.194レジアイス No.195レジスチル No.196ラティアス
No.197ラティオス No.198カイオーガ No.199グラードン No.200レックウザ No.201ジラーチ No.202デオキシス No.203フシギダネ
No.204フシギソウ No.205フシギバナ No.206ヒトカゲ No.207リザードー No.208リザードン No.209ゼニガメ No.210カメール
No.211カメックス No.212キャタピ No.213トランセル No.214バタフリー No.215ビードル No.216コクーン No.217スピアー
No.218ポッポ No.219ピジョン No.220ピジョット No.221コラッタ No.222ラッタ No.223オニスズ No.224オニドリル
No.225アーボ No.226アーボック No.227ニドラン No.228ニドリーナ No.229ニドクイン No.230ニドラン No.231ニドリーノ
No.232ニドキング No.233ピッピ No.234ピクシー No.235パラス No.236パラセクト No.237コンパン No.238モルフォン
No.239ディグダ No.240ダグトリオ No.241ニャース No.242ペルシアン No.243マンキー No.244オコリザ No.245ガーディ
No.246.ウィンディ No.247ニョロモ No.248ニョロゾ No.249ニョロボン No.250マダツボミ No.251ウツドン No.252ウツボット
No.253ポニータ No.254ギャロップ No.255ヤドン No.256ヤドラン No.257カロネギ No.258パウワウ No.259ジュゴン
No.260シェルダー No.261パルシェン No.262ゴース No.263ゴースト No.264ゲンガー No.265イワーク No.266スリープ
No.267スリーパー No.268クラブ No.269キングラー No.270タマタマ No.271ナッシー No.272カラカラ No.273ガラガラ
No.274サワムラー No.275エビワラー No.276ベロルンガ No.277ラッキー No.278モンジャラ No.279ガルーラ No.280バリヤード
No.281ストライク No.282ルージュラ No.283エレブー No.284ブーバー No.285ケンタロス No.286ラブラス No.287メタモン
No.288イーブィ No.289シャワース No.290サンダース No.291ブースター No.292ポリゴン No.293オムナイ No.294オムスター
No.295カブト No.296カブトブス No.297プテラ No.298カビゴン No.299フリーサー No.300サンダー No.301ファイヤー
No.302ミニリュウ No.303ハクリュー No.304カイリュー No.305ミュウツー No.306ミュウ No.307チコリータ No.308ベイリーフ
No.309メガニウム No.310ヒノアラシ No.311マグマラン No.312バクフーン No.313ワニノコ No.314アリゲイ No.315オーダイル
No.316オタチ No.317オオタチ No.318ホーホー No.319ヨルノズク No.320レディバ No.321レディア No.322イトマル
No.323アリアドス No.324ピィ No.325トゲピー No.326トゲチック No.327メリープ No.328モココ No.329デンリュウ
No.330ウソッキー No.331ニョロトノ No.332ハネッコ No.333ポポッコ No.334ワタッコ No.335エイパム No.336ヒマナッツ
No.337キマワリ No.338ヤンヤンス No.339ウパー No.340ヌオー No.341エーフィ No.342ブラッキー No.343ヤミカラス
No.344ヤドキング No.345ムウス No.346アンノーン No.347クヌギダマ No.348フォレトス No.349ノコッチ No.350グライカー
No.351ハガネール No.352ブルー No.353グランブル No.354ハリーセン No.355ハッサム No.356ツボツボ No.357ニューラ
No.358ヒメグマ No.359リングマ No.360ウリムー No.361イノムー No.362テッポウオ No.363オクタン No.364デリバード
No.365マンタイン No.366デルビル No.367ヘルガー No.368ポリゴン No.369オドシシ No.370ドーブル No.371バルキー
No.372カポエラー No.373ムチュール No.374エレキッド No.375ブビィ No.376ミルタンク No.377ハピナス No.378ライコウ
No.379エンティ No.380スイクン No.381ヨーギラス No.382サノギラス No.383バンギラス No.384ルギア No.385ホウホウ
No.386セレビィ









西红柿王国大冒险

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.1.25
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

游戏说明

菜单（游戏中按暂停）

ギミック：武器
アイテム：使用道具
きがえ：武器换装
なかま：换伙伴
だいじなもの：零件查看
セーブ：存储
もどる：退出



战斗中

ギミック：武器
アイテム：使用道具
にげる：逃跑
すごいの：特殊攻击（当战斗时连续无失误地使用武器达到能量槽的尽头处，便有此项，可发动类似必杀技的两人特殊攻击）

游戏开始以后还是要起名字（好像RPG都是如此呀），原先的名字是代米陆（デミル），如果你要换名字可以按选择键快速切换假名或英文。好了，这里就叫mine吧（这人的个人主义很强呀）。

mine独自在家里看电视，正当看得起劲时突然没有图像了。这可急坏了我们的mine，左拍拍，右拍拍，还是不行。气急败坏的mine索性来了个飞踹……“磅”的一声巨响，电视将mine炸得满身黢黑。电视是看不成了，先出来散散心吧。

来到2楼和左边的粉红色的MM对话，会告诉你一些情报。到左边的罐头盒，顺着梯子上去会听见有奇怪的声音，mine赶忙上屋里看个究竟，在梯子上调查后发现了“チチカバフルーツ”（HP回复20）。出来以后



mine听见下边有人叫自己，下来以后发现中间的房子打开了，顺着梯子下去原来是塞莱莫（セレモ），在塞莱莫处得到“はぐるまヨーヨー”（武器遛遛球），然后你还可以听到塞莱莫的细心讲解，如果选择第二项会跳过讲解的。使用方法就是在一定时间内等到蓄力槽到达红线出按A就可以了，不然就不会打中了。如果你还想听的话，他还会介绍如何装备。听完这个老头子的唠叨后，先上他的床上看看吧，找到おしゃぶり。赶紧跑吧。

出来以后发现琶萨拉（パサラン）正在到处找你，原来她想让mine带着自己出村玩，mine先是不同意。琶萨拉一见不好,赶忙上去一个kiss，没有办法啦,一起去吧（哈哈……）。一路向上出村子，却发现门关着，这时看门的老大出来了，说什么也不让出去，还动手打了琶萨拉，这人真是，居然能向女士下手，mine上去将他痛扁一顿（在这里可以试试手，熟悉一下战斗了）。胜利以后终于可以出去了，先去“チチカバのまり”来到“チチカバのまり”以后，高兴得琶萨拉



又给了mine一个kiss（好幸福呀）。进入森林会有敌人出现，只要不碰上就不会有战斗。往里没有走几步，那个唠叨的塞莱莫也来了。并带了回复道具，如果不明白怎么用他还可以帮你解释。继续深入会看见树上有回复道具可以取得，以后像这样的都可以拿，不要忘记啊。到达山顶以后塞莱莫又会从天而降，这回带来了一个强化道具（看来这老头还有些用处嘛），注意他取出道具的“蛋”，以后的冒险中会发现的，不要忘记拿。

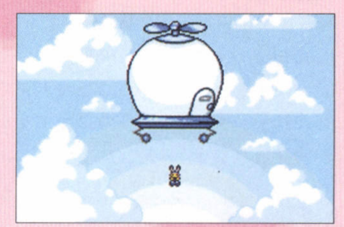
好了，完事以后下来。看见右边树上有道具，刚要拿突然从里面跑出一个人，吓得mine赶忙跑开了。原来又是那个塞莱莫。不过还好又有新武器了。送走塞莱莫以后往右走看见断桥了，不过可以通过两边的红色跳板跳过去。一直往里走，在第二个跳台右边有个道具，往左能看见有绿色的跳台，如果在上边多跳几次就能变红，那时只能跳到对面的红色跳台那里，如果绿色时就会跳到更高的地方，这点要注意。

往上来到另一跳台处，从红色跳过以后发现往回的绿色跳台坏了不能用，没办法，找到上面有房子的机器人要得道具后，回来终于给修好了，那么不要犹豫了，跳到高处得到强化道具“プラモジャケット”，在右边取得重要道具“バッテリー”（没有这个,机器人可不让你上了望台呀），再次来到机器人处他便会离开，终于可以登高了。可是好景不长，突然一



个钩子从天而降，将琶萨拉钩起，mine见势不妙拉住琶萨拉，两人一起被钓入飞船--被外星人抓了。到了飞船以后，外星人很是吃惊，居然找到一个男的，查了电脑也没弄清楚怎么回事。可是mine不会傻等着挨宰，先下手为强。胜利的mine还没等到高兴，外星人按下了按钮将mine丢出飞船。

掉下来得mine来到一个新的地方“ギミックパレス”，和左边招牌的



青蛙对话可以回复体力，一直走到右方的尽头，注意中途有很多的道具可以取得呀，顺着梯子上去就会到达一个很高的建筑，进入以后会有一个狮子样的怪人告诉你要收集“6人のスーパーキッズ”才可以进入西红柿塔，说完以后就离开了。这时镜头转向被抓的琶萨拉那里，琶萨拉被关在一个容器里，同时还出现了另一个很

奇怪的家伙，他就是西红柿王国的国王。这时我们的mine已经从塔里出来了，先去下方的“ハンゾラボ1”吧。

来到哈邹（ハンゾ）兄弟的工作间，他会给你改造武器，完成后有了新的招数——5猜4。只要在5个选项有4个正确，只要猜对就能对敌人进行强力攻击。出来后我们可以前往マヨネンランド。

这里原来是一个华丽的都市，在里面可以打听到一些关于“パーキッズ”的消息，另外在居民家和最左方商店可以得到3样道具。在2楼有道具商店和旅馆，在旅馆休息一天以后会得到一个回复道具。到3楼的图书馆，从右方进入一个花室，和里面的エノキン对话将有剧情发生。你将得到一些关于这个城市的情报。出来以后去左边的“发廊”，调查椅子要求理发，可是老板不愿意，我们的mine于是又发脾气了，没办法老板



给了一个道具后终于将mine打发了。其他的地方都还不能去，现在只能先到1楼的最左方的“美容院”的后门出去，来到屋里打开上方青蛙标记的门进入。这里要踩到地上的青蛙，圆盘就会出现一些泡泡，跳上以后按A就可以上到高处。和洞口的守卫对话就会进入战斗。胜利以后就可以进入山洞了，不过要小心应付呀。



来到山洞内，里面同样有开始时的泡泡，下降时要注意两边的敌人。下来以后取得一个道具，我们先往左走取得一个恢复道具，然后一直往右方前进。用泡泡降到下面后有一个恢复道具，刚要往下继续走，门卫突然急急忙忙赶来了。原以为什么事情呢，没想到是来给mine回复体力的，同时还有个回复道具到手。好了，继续往山洞里深入吧。在里面终于见到了boss，一场恶战是难免的了。一定要小心应付，boss可以连续两次攻击。胜利以后加入新人阿莱萨（アレサ你可以为她起名字的）。继续往右走，那个塞莱莫博士又像变魔术似的从地下冒出来给mine讲解新的功能。之后是个岔路，我们先去上方，这里要回答这个家伙的问题，一共4道，分别是Q1–Q4，问题的答案是2–1–1–2，完成以后能得到一个“モドリング”，出来以后往右走。借助泡泡上去以后会看见另一个道具和分岔口。往下来吧，同样可以到达现在右方，还有很多的道具可以拣，很划算的。回来以后从泡泡处上去，会看见左边有个很大的青蛙头，这里会有剧情。好奇的阿莱萨上前按动了机关，大地晃动起来，还没等两人上前看个究竟，就被青蛙嘴里吐出的泉水冲了出去，到了健身房左边的水池。

出来以后去图书馆找那里的エノキン，将得到的种子交给他后，他种出植物后将ベルマッジュ交给mine。上到楼顶，这回守卫就会让开了，不要犹豫赶紧进去吧。见到女王，对完话以后调查女王的画像，就能得到おしゃぶり。从右边的楼梯上去，看见房子里都是食人的植物，没办法，既然答应了人家就要办呀，清理吧。上到最上面以后看见里面的门锁着，无法进入，这时左边的守卫将路口堵死了，还向这边紧逼，无路可逃的mine2人只有后退，末了倒却中了圈套，掉进了陷阱。接下来一个拿着镜子的boss出现了，向mine2人展开了攻击，没有办法，只有战斗了。这个头目很难缠，他的浴缸可以回复体力，应当首先攻击，下面要攻击镜子，最后就可以攻击她的本体了。胜利以后得到“6人のスーパーキッズ”中第一个“ねじ”，同时原先在塔里的那个狮子也会出来给了mine一个“スパイテータ1”（这是阿莱萨现状的录像，以后还会有，给郎筒式的家伙就可以观看）。出了城接下来要去“ハンゾラボ2”了。

这里是哈邹兄弟中老二的实验室，把刚得到的01号“ねじ给他以后，经过他的改造“Kワンワン”（怎么像狗叫呢？）和“ドッキリふーせん”到手。两人都有了新武器。前往ナンブラグーン吧。

经过这里的大炮弹射来到了位于大海中间的岛屿。来到商店先采购一番吧，在这里打听到明天将有音乐会，如果去3楼会看见乐手们在紧张地排练。出来以后遇见了一个身上发光的人，说了一堆废话就跑开了。好了，时候也不早了，我们也休息一下吧（在一楼登记）。一觉醒来，怎么今天好像有点不对劲呀，先从登记处的左方去2楼，又看见昨天那个身上发光的人，看她的样子好像很着急，赶忙去左侧的会场看看吧，



怎么这里的二人这么面熟呢？对，就是他们——抓走琶萨拉的两人。这还犹豫什么，赶紧报仇吧。失败的两人丢下“すごいオルゴール”（八音盒）后逃跑了。原来这是他们偷的乐手的乐器，赶紧去找乐手吧，将乐器还给他们后得到一张去海底的入场券。出了商店，上左侧那个有船锚标记的房子，在这里就可以到达海底了。首先要打章鱼，按照章鱼爪子“3–5–6–7”的数量打，全部大光后会有暗道出现，可以进入了。

通过暗道来到沉船的海域，进入沉船。顺着铁链爬上去，在右侧房间有分支，先去下面，发现了航海日记和道具；接着一直往上会不断地看见航海日记记录的其他时间，到达最上方，左边有日记，看完了以后一直往右走。经过两段楼梯后会有传送带出现，经过传送带刚要上楼，整个船剧烈地摇晃起来，一只独眼鹰海盗出现。战胜它以后它便会逃跑，继续追击，先通过右侧的传送带一直往上去，来到一个有跳板的地方，往上的门口要钥匙，通过传送带和跳板来到最左侧



的房间，通过选择不同的五官拼出海盗船长的头像，之后就可以得到钥匙，回到上锁的房间，鹰头海盗再次出现，并且还有同伙。将其同样痛之后，打开门进入，小心的经过传送带，来到一个丁子路口。

往左走通过变换不同踏板的颜色可以得到2个道具，来到右侧，这里需要踩传送带中的4个踏板才可以打开挡住的路；进入第二个房间，和上面的人对话，他会告诉你用炸弹将对面的瓶子打掉才可以过去（这里有个窍门，只要和对面的瓶子处在同一个水平线上就可以了）。另一个瓶子就要靠掌握瓶子的动向来击打了，只有碰运气了。过来以后会出现上下的分支，上边还要回答问题的，问题的答案是“2–2–2–1”，答完以后会得到一样道具，下楼看见一个紫色的蛋，



打开后会出现通往来时的路，还是先不要理会了，从右侧下楼，来到紫色房间再次和鹰头海盗对决，胜利以后发现原先是刚才给你讲解的老兄，毯子上的食物可以回复体力。

进入左侧房间，最终的boss终于出现了。战胜boss还没来得及取宝物就让另一伙将其抢走，真是背呀，mine2人急忙追出，上得外面的新船，和海星一样的家伙对话，下边的几个家伙就会跳舞，记下顺序，到左面的门口示范给门卫看，正确了就会让开，第一个很简单，第二个他会变换位置，正确的是“左–上–B–下”，第三个是要从后往前输入，正确的是“右–A–下–上–B”之后终于发现了被偷的宝物，上到舞台见到小偷的头目，为了宝物进入战斗吧。先攻击他的肚子，不然会经常回复体力，他的手有特殊攻击效果。击败他以后得到“6人のスーパーキッズ”之2“はぐるま”，这时宝物自己动了起来，末了倒又是那个狮子样的家伙，气得阿莱萨痛扁了他一顿，狮子怪同时给了mine“スパイテータ2”。完事以后通过大炮回到大陆，前往“ハンゾラボ3”。

不用多说了，这是哈邹老三的实验室，装备了武器以后听见有人在叫自己，四处看看却不见人影，突然塞莱莫从水里跳出来。又是讲解（这个人很烦人呀）。说完后留下道具飞了。前往“オイスタウン”，这里是个蛋糕城。

一进城mine就被撞了个仰面朝天，通过蛇口来到城里。看见一个紫色的梯子，mine便顺梯而下，里面有个叫カイゾー的机器人，因为mine把名字叫错了而很对mine发脾气。不过还是给了mine“リニアグローブ”再次交谈后得到“さおUFO”和“ニャンかんおう”。从酒馆的右侧上去，来到下水道，通过梯子来到另外一处，这里的门卫很有意思，瘦人不能进。mine现在说什么也进不去，和右边的舞蛇人战斗后得到道具，可以通过蓝色的蛇道了。刚出来就被一个冒失鬼撞了，mine2人一脚将其踢飞，却发现这人是那狮子兄。赶紧道歉，从右边的蓝色蛇道进入，中间却堵住了，谁也不相让，两人撞了半个小时后那人还是不让（真有毅力，汗……），

两人开始拉近乎，原来这人叫叟夫比（ソフビ-你可以给改名字）。

出来以后通过中间的桥往下走，进入蓝色蛇道，击败粉色舞蛇人后，便可以进入粉色蛇道了。进入粉色蛇道来到一个锥形房屋，里面还要回答问题，答案是“1-2-2-1”得到“フエールパーツ”。出来上左侧一进来时的粉色蛇道，击败绿色舞蛇人，进入绿色蛇道。这里居然有4个蛇道。进入黄色蛇道，此路不通（哈哈）。绿色呢，赶紧进去吧，哈哈，还是黄色蛇道的地方，只有粉色了这回一定是



了。在进入黄色的有回复道具，然后进入蓝色的出来以后再进粉色的蛇道，一直往左不要上梯子，会遇到守卫的敌人，战斗后左方有3样道具。从楼梯上去，进入蓝色蛇道，来到一个胖子形状的房间，在这里要进行体质的训练，目的要体重计指针指向下方，要通过训练和猛吃来达到（当不让你锻炼时，就要购买健身的小票了，可以在那个管道里的家伙处得到，也可以在外面调查胖子的沙发买）。过后，你能看见原先胖胖的健身馆变苗条了（连这里都会变化，太夸张了）。出来以后看见原先被挡住了旁边的一间房门可以进入了，调查娃娃可以得到“つなひきドール”，之后能看见娃娃下面有一封信，带着信出来，这里的任务算完了。

前去找那个堵住蛇道的叟夫比那里，他还不肯让开。出来以后mine将娃娃放下，这下娃娃还真是人小力大，居然将他拉了出来。原来这个胖子卡住了，给他看信后他带mine进入旁边的下水道，在这里会玩一个赛车的mini游戏，到达终点以后还会根据你的表现得到不同的奖品。出来后发现到了一个新的地方，先去右边的服装店，叟夫比会帮二人装扮成胖子。可以前往不让进的门卫那里了，这下终于合格的进去了（为什么只让胖子进呢？）。和中间的那家伙对话以后参加擂台赛，什么？和我对盏的家伙居然喝汽油？？？我的妈呀。轻松的胜了两回合（真是外强中干），第三回合居然又是那两个绑匪，这回说什么也不能让他们再跑了。注意先打屁股，那里会回复体力。经过艰苦战斗胜了那两个家伙，可是不甘心的他们却拿了枪将几人击倒。出来以后看见观众四散而逃，来到右边的房间看见和mine比武的胖子，再次进入战斗。一定要小心，这是头回出现可以复数攻击的boss，胜利后得到第三样道具“スプリング”，狮子老兄出现后得到“スパイテータ3”前往“ハンゾラボ4”。可以得到新武器了。这时那个叟夫比会成为同伴了。调整装备后前往“クルクルハレー”。

这里是座幽灵城，左方的城堡不能进入，和旁边在看星星的人对话后，他便会化作亮光照亮城堡的星星，打开门。在里面见到一个用耳朵飞行的家伙，还没怎么就向mine等人出手了。胜利后得到第四样道具“でんきゅう”，之后，几人觉得蹊跷，怎么这么容易就得到了呢？管他呢，先出去吧。出来后向上去的路通了。突然出现了一个幽灵，将刚得到的道具劫走了，去追吧，打听得知这个城市的人只有雨水才可以恢复本来的面貌，要上山上求救。

先在冬瓜状的房子里取得道具后，在左边没有人的蝙蝠样房间仔细搜索，就会看见隐形人现身。之后还记得刚来前，在城门口的那个红色幽灵吗？去找他，他便会变成经常提问的家伙，按照“2-1-1-2-2”完成第



一问，接下来是音乐问题，答案是“2-2-3-4”，第三轮是在30秒内完成10题，而且顺序会不断的变化，想要过不是很容易。日文不成只能靠快速按键碰运气了，好在只要求对19题就成。胜利完成任务得到“どくろダイヤ”。找到隐形人换得“しんゴンドラけん”，终于可以上缆车了。来到山上，进入左方的大口中，然后继续往左进入另一个口中。右边有不少道具，但要消灭敌人方可取得，左侧通过方向键和A的配合可以拉动和推进拦路的眼球，来打开通路。拉开上方眼球到左侧可以拿到一个回复道具，回来后往上走。拉断上面的白色眼球可以拉出道具，一直往上，将路上的3个眼球推入洞中打开通路。一直来到分岔路，先往上去，看见红绳子一直下来，将白色眼球推入洞中。回到原先岔口往右通过绳子往上爬，要不断的连续按上才行。

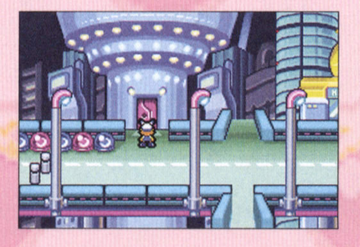
上来后将左方的黄色眼球推入，然后从旁边下来，往右过两个场景后，看见原来挡住的黄色眼球已经开了，拉出里面的白色眼球，一直上到最上面，原来在门旁的两个白色眼球也进入了洞中，从门进去吧。一直来到骷髅头处，顺着中间道路上去，进入上面的房间，和右边的人对话后进入房间取得钥匙，和左边的对话后进去打开门。在梯子上找到“ヘルプミーかくふ”，在和右边的紫色人对话后，天梯从天



而降，上到热气球里看见魔法阵将boss招来，一场大战又开始了（不过boss还向mine讲了自己以前作为音乐家的事情）。

胜利后叟夫比出来弹奏气球上的风琴，使气球上的SOS呼叫启动，招来了哈郛的老四，修理好了这里的喷泉，这个城市终于又有了降雨。人们也在雨中恢复了本来面目。回到骷髅头处，从右边的眼睛进入，可以玩到空中划板的mini游戏。回来以后去隐形人那里，找屋外向左望的那人，他就是抢宝物的人，跟着他来到城堡，他跑了进去并关了门，回到城镇到缆车的下方，看见那里有个拿宝石妖怪，击败它后到棺材房屋那里再将其打败。来到旅馆干掉第三只后，终于打开了城堡关闭的大门。看来只有用武力抢夺了。之后还能得到“スパイテータ4”。出城去“ハンゾラボ5”装备新武器吧。

下面前往“ソイッティ”，这里是个现代都市，先来到最里面的房间，和管理员对话后进入二楼，因为mine太兴奋不觉得大声嚷了几句，引来了机器管理员，一场战斗开始了。暴力男mine不仅破坏秩序还抢了管理员的“めんきょしょう”。回到刚进城市的地方，进入那个看盘机器人右边的房门，一直往右出来后可以在绿色房子里买到车票。往左到一个紫色的大楼那里在2楼的机器人那里可以得到“おしゃぶり2コ”，3楼的房间内有两样道具。在这个大楼的



右侧的房子可以回复体力，相当于旅馆。通过道路往上来，这里可以买到装备（对着电视调查）。一直往右回到卖车票的地方，进入地铁站。在地铁里一直往右前往车头的操作室，见到了狮子兄（可以为他起名字了），他叫莱莱库（レレク）。莱莱库刚走，来了两个机器人看来又得大战一场了。完了以后发现是莱莱库在验证自己的实力，看mine实力很强便加入成为了伙伴，并变回真身——一只狗狗（不愧是间谍学校的）。

出了地铁站，进入左侧的大楼，在楼厅到右侧的自动售票机花900元买了门票，还招来同伴的批评，乱花钱（不买哪成呀，不让进门的）。里面真是金碧辉煌呀。好气派！干掉守卫将石化的守卫推到绿色的按钮上，开了大门。要抓住那3个捣乱的家伙，然后还要在箱子里找开门的隐藏开关。打开门进去还是那3个人，真讨厌！

抓完以后还要找隐藏的开关，最后里面的大门开不了了。回到开始的入口，进入左边的房间里调查箱子消灭里面出来的怪兽后得到钥匙。里面还是如此（真是单调死了），在最里面干掉两个BB兵，他们的头目却拿着钥匙跑了。回到入口到右边房间，先用两个箱子压住绿色按钮打开第一扇门。还是推箱子的谜题，进去又是如此（这个游戏怎么回事呀），到了最里面终于又见到了拿钥匙的头目。不了又是留下BB兵自己跑了（不关心手下呀）。回到中间进去，大门开了，那个飞行员样子的女头目这回无路可逃了。胜利以后那女头目居然哭了，哎呀，女孩子就是如此呀，哄哄吧，之后众人来到梯子上，看见一大盆的蕃茄酱，众人可不客气了，一口气全喝了。下来后才觉得不对劲，糟糕，上当了。

醒来后mine被丢在大街上，先去坐地铁，出来通过右边的黄色建筑来到一左标有“TV”样式的电视台，和里面的机器人对话后要胜利mini游戏冲上塔顶。下来后真是不是冤家不聚头呀，抢走琶萨拉的二人在这里，他们的飞船居然也在。胜利后他们丢下飞船跑了，mine赶紧上了飞船，发现那个火车司机也在，并将飞船开到了卫星上。在这里的最里面遇见了头目，注意只有等他两手全是“-”时才可以对他的尾巴造成大的伤害。胜利后得到第五样道具“ボディ”。脱离后，卫星爆炸了。这回是在司机那里得到第五张光盘“スパイテータ5”。前往哈郛兄弟最后一处实验室吧，老六在这里恭候着呢。如果你仔细看地上散落的物件

会发现还有GBC呢。装备武器后前往最后一座城市"バルサリドーム"吧。

这里开始就一个入口,刚进城其余几人就独自跑开了,剩下mine自己,这时突然又连续出现了两个mine,原来是这个城市的市民变的,说完以后便消失了。阿莱萨来叫mine快点,赶紧去吧。和最右边房间的家伙对话后,往上来到画廊,然后去找左边对着太阳标记(是个时钟)的人,告诉你一些关于"时计"的事情同时得到"ゴマのカギ"。往左对着粉色的东西调查会回复体力。到摆这3幅画的左侧房间和左边盒子下的人对话可以进入第一个盒子。在这里要完成mini游戏(最后的蛇头要先进左边再上来进右边才可以),下来发现老婆婆是上回那个叫贝丽(ベリー很熟悉?)的女飞行员变的,她嘲笑了mine一番后逃了。胜利以后mine却累倒了,醒来后去右边房间,看见那个老婆婆后发生战斗。和老婆婆对话后踩着箭头去追那个贝丽,追上以后再次将她打哭后得到"はじまりのハリ",出来以后再次找左边看太阳画像(时钟)的人,将道具交给他后太阳时钟里出来一只鸟。而后那个在最右边房间的叫皮罗(ピーロ)的家伙将鸟赶跑了,还要去追。

再次来到他的房间看见那只小鸟已经被褪了毛,不过还好他给了mine一个"ユメまくら"(羽毛枕头),然后mine自言自语的说:"我要这个有什么用?"哎,总之给了就要吧。记得恢复体力的地方吗?去那里,右边有个黄的东西上去睡一觉,还做了一个奇怪的梦,醒来已经是晚上了。mine突然感觉这好像是个相反的世界,所有一切都变了,先去找那个皮罗,什么现在已经叫颇罗(ポーロ)了?管他什么总之要先早他就是了。再去太阳时钟……不,是月亮时钟那里找看钟人要"バクのカギ"。

再次进入箱子,穿过里面的迷宫来到粉色大房间,和里面的家伙对话后通过隐藏的通道进入另一个迷宫,通过后还是一个同样的房间,左边有道具,进入隐藏道路来到迷宫,



两边都有,先去左边来到一个有岔口的房子,先去左边,让火点燃中间的蜡烛后两堵住的门全开了。又看见那个像蝌蚪的家伙,在他旁边的门进去干掉所有敌人得到"ダレコのまなざし",出来后进入下面的那个门是死路。返回房间将"ダレコのまなざし"扔入水中后对着"ダレコのまなざし"调查选择"行"后房间边蓝。到右边房间用水滴灭掉火然后一直往左来到红色蝌蚪那里,干掉敌人,看见原来那个死路那里的梯子接上了。调查那个水中的八卦回到红色世界,灭掉右边房间的火进入隐藏迷宫,先到右边点燃所有的蜡烛,通过左边死路后得到"ひつじアイコン1"。

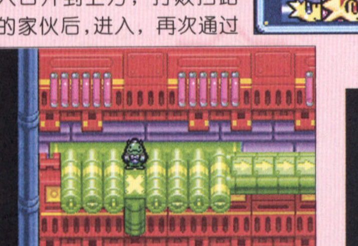
回来以后前往蓝色世界,通过右边的隐藏通路进入右边迷宫,通过跳台来到对面。通过几何体的梯子来到迷宫处,用水灭火后到下面的门里可以得到两样回复道具,进入中间门穿过迷宫回到红色世界。往下来到打开的门那里进去(可以在里面看见新的敌人),往左可以得到道具,往右同样穿过几个梯子(和蓝色的一样),中途得到"ひつじアイコン2"和"あかいおもいで(带翅膀的红心)"。通过跳台过去后一直往左走打开那个堵住的门,再将水滴推到树苗上,树苗便会生长。回到八卦处去蓝色世界,通过右边的隐藏路往左来到植物处上去。右边的门回答问题,答案是"2-1-2-1",得到个回复道具后去左边的房间,要用火点燃所有蜡烛打开左侧的门。取得蓝色心"あおいおもいで"。回到红色世界,通过植物上去打开门,将跳板的颜色踩为上方出现的颜色方能将门打开,拿到这里最后的"ひつじアイコン3"。回到八卦处,3样宝物将中间的暗门打开了。沿着梯子往上走,在中间能看见左侧有个门,进去后看见最里面有个星形的魔法杖,可是还拿不到。在继续往上去,取得绿色心"みどりのおもいで",之后前往蓝色世界,打开八卦上的锁进入隐藏道。爬上梯子,用火烧掉树苗后回红色世界。从暗门进去,将迷宫的水滴引进中间的水罐里,水罐的水流到了下面的房间,原先那个无法取得的手杖可以得到了,拿着"おわりのハリ"出了迷宫。前往月亮钟表找看钟人,钟表打开后出来一只怪鸟并向众人袭来。干掉怪鸟去睡觉回到白天吧,去找皮罗那里的白条鸡,战胜后能在梦中人那里取得"チェキダまくら",回到睡觉的地方,先选择第一项,而后选第二项,一直顺着梯子往上爬,到达最上面的颜料室,见到一个叫"チェキダ"的人,将他消灭后就能得到最后的"でんち"和光盘"スパイデータ6"。6样道具全齐了,前往哈邹的老大那里。

从那里得到最后的装备后,就可以前往"ギミックバレス"了。6样道具组成了一个机器人,将墙壁撞了一个大洞,来到一处全是绿苗的地方,换莱莱库,在绿苗旁有凹陷的地方按A可以钻入地下,通过这里以后来到一处"十"字形的凹陷处,从中间的钻进可以追到机器人。没有了道,机器人却向众人袭来,战斗后再次去追逃跑的机器人。进入树藤缠绕的地方要用旁边的红色弹簧,上去以后按A让弹簧收缩,再次松开A进行弹跳,可以通过不同的力度到达不同的高度,通过不断的跳跃来到一处传送带那里,经过传送带,在里面的房间得到钥匙一把"パレスのカギ1"。通过不断跳跃,来到一处往右边有通路的平台,进入后发现机器人,



继续跟着追击,叟夫比会切换成操纵叟夫比,通过一些颜色暗并有"X"标记的地方按A可以踩塌往下落,要好好利用。站在电梯上按A可以上下。一直来到最上边,踩破地板,再次和机器人发生战斗,胜利以后他会从紧急出口逃走,还是得追呀。

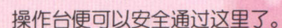
通过电梯来到一个到处都是风扇的地方,通过后得到"パレスのカギ2",另外在旁边那个家伙那里可以买到道具。出来后通过电梯可以到达顶层,干掉挡路的家伙便可以进去。再次来到一个传送带那,一直往右,上了梯子后打开两扇门后,在第三扇门旁搬动开关,打开栅栏,从左侧出去,通过那时隐时现的路,从左边入口升到上方,打败挡路的家伙后,进入,再次通过



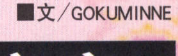
暗道后来到一处有电流的地方,阿莱萨不小心按了旁边的按钮引来了敌人,干掉他后阿莱萨会控制他,控制怪兽用炸弹将旁边的黄色操作台炸掉,然后再次按下按钮,再次炸掉最左边的操作台便可以安全通过这里了。

注意下一处的机器人是用相反方向操纵,经过中间的闪电标记时方向还会变化,以后也是如此。过了有隐藏道路的地方后,往下来得到第三把钥匙"パレスのカギ3"。往上进入一间有管道的房间,这时突然那机器人从管道里拿着个西红柿出来了,正好堵个正着,再次干掉他以后,什么?又跑了。如果回到原先那个还没有打开的门那里,往上将这里的人消灭后得到"スタージャケット"。进入刚才逃跑的路线后,利用有"X"的平台可以上下升降和左右移动。

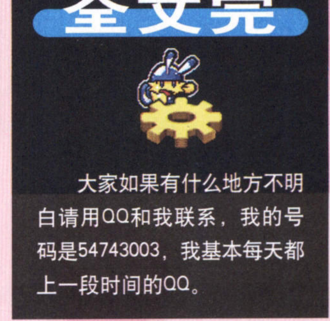
经过重重考验,由最后的一处传送装置来到了琶萨拉被关押的地方,救出琶萨拉后两人激动地拥抱相吻,正在这时那两个不识相的绑匪冲了过来,并且都带着武器,不过mine也不是吃素的,实力可不能同日而语了,胜利后居然相互埋怨对方,并相互开枪同归于尽了。mine还没等高兴,发现琶萨拉被他们的头目又抓住了,都气得mine背过气去了,还好有伙伴们帮忙才给弄醒了,mine大声说,"一定要给他点颜色看看"说着便爬上梯子去追。干掉boss 的三个形态后,随着琶萨拉的被救,西红柿塔也崩塌了,众人随塔顶的西红柿来到了一个陌生的地方,顺着梯子爬上以后,发现了一座青椒塔,难道??正在这时,突然一个钩子从天而降,将阿莱萨抓走了,看来又要救这位小姐了。接下来是储存通关进度,等到下作时就可以用现在的实力营救阿莱萨了。下作应该叫《青椒王国大冒险》了吧(^_^)。







■文/GOKUMINNE



大家如果有什么地方不明白请用QQ和我联系,我的号码是54743003,我基本每天都上一段时间的QQ。



游戏一开始我们的主人公小女生みさき来东京都找祥子阿姨，从地铁里出来，来到候车室后便可以从右侧的门口出来了。这时一个身穿白色大褂的家伙出现，而且东张西望的好像在找什么似的，刚来到东京都的主人公见到车站外是车水马龙，很是繁荣。这时みさき看到很多的人在一座大厦下观看上方的广告电视墙，好奇心驱使她挤了过去要看个究竟。原来这里在转播机动天使的实况录像，正看得起劲，那个穿白褂的家伙找到了みさき，旁



边的两个小朋友看见他以后便都跑开了。原来他是告诉みさき这比赛用的机动天使是可以在商店里买到的，并带着みさき前往商店。

到了商店以后这个家伙将一个机动天使送给了我们的みさき(真是好人呀)，并问主人公的姓名和年龄，既然人家不是坏人就告诉吧。“我是みさき，铃原みさき，12岁。”みさき答道。然后了解到这个人叫“三原いっちゃん”，然后叫みさき自己在商店里转转。这时突然来了几个警察，将大喊冤枉的いっちゃん带走了。回来的みさき看见人不见了也很是不解原由，不过还是先回家吧。

回到家后みさき因为在车站到处乱跑受到祥子阿姨的责怪。みさき告诉阿姨自己在车站的广告电视墙看了白翼天使的比赛后，并且自己也买了一个回来。望着这个调皮的孩子也真是无奈，只好告诉みさき早点休息后明天要去新学校报到。洗完澡以后みさき本要和得到的小天使说声晚安，没想到她居然开口了，说自己叫ヒカル。在另一处那个いっちゃん在一间满是仪器的屋子里惩罚好像是渎职的尾行。第二天，在去新学校的路上碰见了鸠子，而且鸠子好像对みさき的小天使很感兴趣，并问从哪里得到的。之



后还介绍了自己的小天使。在这时又来了一个男生，原来他也是エリオル学园的1年级新生小林虎太郎，三人一同前往学校参加入学式。虎太郎将みさき带到教室两人刚寒暄一番，突然冲出 一个女子一拳将虎太郎击倒。弄明原由后原来是误会了（那作男生就要这么倒霉呀），并向みさき自我介绍说自己是木崎株代。聊得火热的二位女士这才注意到在地上直翻白眼的小林。离开学校后小林告诉みさき刚才的鸠子正在参加机动天使的比赛，并说希望她能胜出。两位同学走后突然传来了一阵笑声，原来是いっちゃん。两人的谈话自然离不开机动天使，みさき说很羡慕鸠子同学能去比赛。真是心有灵犀一点通啊，いっちゃん来的目的也正是如此，带着主人公来到商店的比赛场。和いっちゃん对话以后，裁判便会赶来，登完记和旁边的一个女孩进行30回合的对局。这时会首次接触到战斗系统。

战斗画面上方为两人的体力，分别用数字和紫色线条标出，下方的绿色线条为攻击时使用的能量，发招后会减少，每过一回合和受到攻击会增加，开始先用方向键控制天使的移动，移动后用A确认。之后便是要选择攻击招数了，选择时会出现招数的攻击范围，按L确认。攻击时要根据下方的移动条内出现的提示按键，输入正确了便会攻击，防守时可以根据实情选择A是防御B是回避。将对手体力消耗完或将对手打出场外便会获胜。胜利以后鸠子、小林和株代赶来祝贺みさき的初次比赛胜利，看着胜利的みさき，いっちゃん好像有预感的笑了笑后走了。之后可以选择是否存档。

第二天，吃过早餐后回到自己的卧室，在书桌上拿起ヒカル后告别祥子前往学校。在教室里大家还在谈论昨天みさき的比赛。出了教室后碰见了岬，岬询问了一番后便离开了。回到教室找虎太郎和株代。画面另一边又是いっちゃん和尾行，いっちゃん对尾行说希望みさき参加公开的比赛，并扬言如果不答应还要惩罚他。回到みさき这边，在放学路上从株代口中得之要进行机动天使的公开比赛了，而且各个都是高手，虎太郎还说鸠子也会参加，并约定一同前去观战。要回家



的みさき在路上又碰见了いっちゃん，みさき说自己很想参加全国的大赛。再次和いっちゃん来到商店的比赛场，いっちゃん离开后进来一个男生并要求和みさき比试一番，反正现在也没有事情可以做就答应了吧。这是一场指导赛，对手会很详细的给你讲解。再次胜出后（对方体力很多，建议将他打出场，我只用了5回合就赢了）得知此人是三原王二郎，并对みさき的实力很佩服。三原走后进来三个女生（好像是不良少女喔），看见屋子



里只有みさき一人，说什么也不肯放过，硬要比赛，看来只好刹刹她们的锐气了。俺是在第三回合就将她报废了，三人气愤地离去。看见みさき比赛的いっちゃん终于见识了主角的实力，并给了一张天使会员证，并且要她参加公开比赛。

三人一同应约来到公开比赛的会



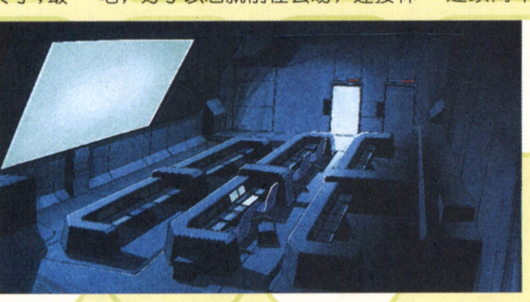


场，听完主持的一番开场白后みさき走出赛场。往下出来后到右侧的房间购买一些装备，按暂停键后有菜单出现，分别是查看天使，记录和方向键操作变更，第一项天使可以装备武器和防具，也可以查看天使状态。出来后到登记台登记后前往会场上方那个保安那里，对话后他就会让开，进入比赛后场。在这里果真见到了鸠子，鸠子是7号在みさき先前比试，结束后轮到みさき上场了。胜利后鸠子终于相信了みさき的天使ヒカル的实力，两人友好地握手祝贺各自的胜利。出了赛场后虎太郎也为两人的胜出赶来庆祝。画面转到いっちゃん，这回他带着一个可爱的MM藤森来到尾行这里，并以惩罚尾行为借口将尾行吓跑了，还抢占了尾行的工作台。回



到比赛现场，みさき将面临第二场比赛。再次轻松胜出后虎太郎和株代跑来祝贺，并希望みさき再接再厉争取最后的胜利，不过这时鸠子好像不是很高兴，一言不发地离开了。

回到学校后，同班的同学们都在谈论みさき出人意料的胜出。出了学校，在路上遇见鸠子，两人边谈边走，可鸠子却说她一定能赢，弄得个不愉快。回到家みさき向很是自豪的祥子说了自己参加比赛的战绩，但是祥子却不是怎么的高兴。第二天，出了家门后前往比赛会场，刚进门就遇见了前来助威的株代，同时也见到了虎太郎和鸠子，对话后前去赛场比赛。终于和鸠子对决了，经过艰苦的战斗终于是赢了。面对みさき的胜利鸠子并不服气，并表示在关东大赛上一定会赢。出来后见到了いっちゃん，他对于みさき的大胜也表示意外的惊喜。经过几场的胜利可算可以进行最后角逐了，胜利者将取得东京地区冠军。说什么也不能输呀，都熬到这里了。不过说回来最后一位也不怎么强。终于，最后みさき以东京区第一的身份进军关东区大赛，裁判另外还宣布了另外的3人，其中就有鸠子。みさき安慰了一下失败了对手椿后，两人一同离开赛场。みさき便去いっちゃん那里报告好消息。



在班上所有的同学都在为みさき的胜利而欢呼雀跃，竞相为みさき加油打气。但是有一人例外，那就是岬同学，他好像一直认为女孩子不适合这项运动(大男子主义)，没说几句话就走开了。在路上和同学分别后，前往天使商店，这里可以看见很多人围着一个叫濑户林子的女孩，这里正在销售她的CD（不过她好像也是机动天使的操纵者），而且很有名。みさき发现虎太郎和另一名同班男生也在这里。和虎太郎对话可以了解濑户林子的一些情况。突然在角落里发现一个很面熟的人，对，是岬同学(看来他好像也对机动天使的比赛感兴趣嘛)，岬看见自己被同学发现连忙跑开了。去战斗室看看吧，再次找到岬，他居然说是濑户林子的歌迷，为了买她的CD才来的，还说自己是她的超级FANS之类的话。正在这时鸠子同学赶来通知みさき要比赛的消息，并说这次绝对不会再输了。虎太郎和株代也来了，为出发的みさき打气，不过岬同学却还是一副无所谓的样子。如果和鸠子对话，鸠子会故意回避和虎太郎说关于林子的事情(好胜心和自尊心太强了，连同学都不理睬)，出来后发现林子已经走了。自动前往会场。

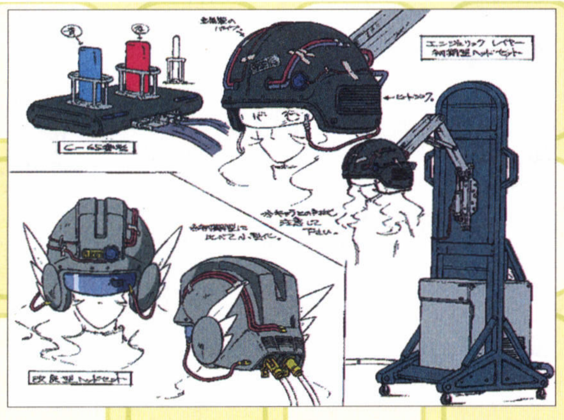
来到会场，先到右侧的房间里找到虎太郎和株代，对话后来到一同在屋里的いっちゃん那里（又是他已经不再吓人的鬼脸了）。みさき很怕自己赢不了，在这时尾行来了，并将いっちゃん叫走了。在道具贩卖处可以买到两样招数道具，其中有一个回复用的。前往登记处登记后，保安会让开，前往会场吧。出人意料的是在这里看见了濑户林子，同时祥子阿姨也来了，林子好像还和祥子很熟。对话结束后林子先行步入会场。下面我们也做准备吧，好了以后就前往会场，迎接林子的挑战吧。裁判在开赛前宣布关东地区大赛开始，而且胜出者便可以参加全国大赛了。比赛终于开始了，在现场又出现了几个陌生面孔，像是来观战的。其中还有老对手王二郎。比赛中只要能防住她的攻击，然后利用连续技反击很容易取胜。伴随着场下热烈的掌声みさき取得第一场的胜利。场下林子并没有因为失利而显得不高兴，还不时的夸みさき很强。紧接着鸠子以一记中拳将对手击飞也取得了胜利，看来真是下了不少功夫磨练，



小心为妙。去迎接出场的鸠子吧，两人都表示会在下次比赛时一定不让对手失望，使出自己的最强实力来。和虎太郎等四人来到休息室，林子和王二郎也先后进来。从林子口中得知原来王二郎是关西连续两年的冠军(上回的比赛是让俺的??)。在みさき赶往赛场后祥子和一个在轮椅上叫秋子的人出现在みさき后面，祥子居然叫她姐姐，难道说是みさき的妈妈？两人看着みさき进入赛场。みさき在途中碰到了一直观战的谜之姐妹藤崎和有栖，而且鸠子就是败给了藤崎的。而这次みさき的对手正是藤崎，一场恶战难免了。在场上みさき陷入了苦战，而且中途みさき的天使无法攻击了。原来在场下藤崎二人对みさき的天使动了手脚(真是卑鄙)，好在在王二郎的帮助下得以恢复，并且艰难胜出。在场下藤崎道出了有栖在比赛时操纵了みさき的天使。接下来就要进行准决赛的入围选手登台了。结果みさき、鸠子、城乃内最和齐藤枫四人进入最后的半决赛。第二天みさき醒来后走出家门，いっちゃ



ん、尾行还有新出现的修二等人在实验室好像在谈论最新型的天使，这时秋子和另一位女性也赶来了，难道……みさき来到商店，还在为昨天最后的话着急——他知道自己的天使的弱点。在作战室遇见了虎太郎和鸠子，看来他们也是来买东西的。为了弥补自己天使的弱点，みさき在商店大肆采购（有很多好配件呀，就是钱……）。然后装备一新。在回家的路上みさき还在琢磨自己天使的弱点，虎太郎从后边追了过来，经过虎太郎的一番开导みさき终于想通了，可是虎太郎却因为在小公园里和みさき独处引起了赶来的株代的误会，结果又吃了重拳。

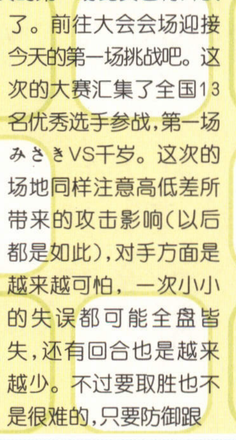


再次来到了比赛会场，这次的对手是枫，赛前两人还在友好的闲聊，一会儿服务小姐前来通知二位该上场了。随着两人双双步入赛场，关东地区决胜赛终于拉开了帷幕。这次的决赛场地就和以前有所区别了——采用的地形有了高低差，战斗时一定要注意先适应一下。不要再妄想将对手打出场外了，占据高地是胜利的最佳途径。最终みさき还是凭借自己的实力取得了胜利。接下来是3、4名的对决，鸠子对最。最终鸠子还是不敌对手战败了。作为好朋友的みさき只好去安慰在台上独自一人的鸠子，两人流下了遗憾的泪水。回到家里，自然不能不将好消息告诉祥子阿姨。之后如果前往商店可以和林子等3人进行练习赛，自然可以多赚一些经验值，不过她们弱得很。接下来就是去大会会场吧，还要接受比赛的。对手是战胜常胜女神小林鸠子的城乃内最。这次的场地又有不同，需要注意。还有这次的对手绝非等闲，一不小心就会玩完的。经过艰难的持久战后，みさき险胜对手。最终裁判宣布みさき以全胜的成绩取得关东地区冠军，并获得参加全国大赛的资格。





休息了一晚，随着新的一天的来临，全国大赛的第一场比赛也将开战了。前往大会会场迎接今天的第一场挑战吧。这次的大赛汇集了全国13名优秀选手参战，第一场みさきVS千岁。这次的场地同样注意高低差所带来的攻击影响（以后都是如此），对手方面是越来越可怕，一次小小的失误都可能全盘皆失，还有回合也是越来越少。不过要取胜也不是很难的，只要防御跟上就能赢。回家后和祥子阿姨打个招呼后可以紧接着参加第二场比赛。从虎太郎的口中得知这次的对手是修二，反正不管是修二还是修三我都会修理他的。不过比赛中更意外的是修二不仅在いっちゃん那里得到了最新型的机动天使“SI174号”，还有いっちゃん为他坐镇。真难想象他到底在干些什么，居然打自己人。不管怎么说反正要让いっちゃん看看自己的实力不是用个新型号的东东就能打败的。胜利后从王二郎那里得知いっちゃん就是机动天使活动的创始者，找到いっちゃん后，他只有祝愿みさき再接再厉了。



回到家中，みさき和鸠子坐在电视机前观看关西地区的决赛实况转播。看完以后记得还要参加自己的比赛呀。在会场入口处见到了虎太郎和株代同学，看着他们对みさき很期待的样子，自己更要加倍努力了。进入赛场，天呀，居然是帮了みさき好几次的レイヤー贵公子三原王二郎，不过朋友归朋友，比赛是比赛，自己要分清呀。上次让了我，这次请拿出你的真正实力和我比试吧，我不会手软的，相信你也一样。王二郎果然身手不凡，不仅攻击力高超，命中率也非常的高。不过还是みさき以微弱的优势取得了参加决赛的机会，王二郎这次也是输的无怨无悔。另一场半决赛也打的相当的激烈，中途みさき独自跑开了，在夜晚空无一人的会场外看着初次来时的电视墙发呆。这时秋子从身后出现，秋子对了みさき想要说什么，可是就是无法说出来。还是みさき先开口叫了声“母亲”。这对秋子真是意外中意外，激动的泪水不断地涌出。看来みさき已经了解了一切，毕竟是母女团聚了。みさき推着母亲进入会场，可是会场却空无一人，这到底是怎么回事呀。いっちゃん和尾行出现通知二人赶紧去比赛，いっちゃん接过みさき手中的轮椅，将みさき的母亲秋子推出赛场。真是事事难预料呀，最后居然是和自己刚重逢的母亲角逐最后的冠军。进入候赛室见到鸠子，鸠子还想劝みさき，みさき去对鸠子说让她放心，自己不会有事的。而后两人进入赛场。最终的决赛终于开始了。到底是谁能取得胜利呢，就看玩家自己的实力了。最后母亲的实力只能用一个“恐怖”来形容，体力、攻击力、回避率……哪里是咱能想象的，由于地形又换回了平地，最后最有效的方法就是用连击将她打出场外，不然我们会很快被其做掉的。最后蝉联7年冠军的秋子最后是败在了自己女儿的手下。みさき也为自己的胜利激动不已。游戏结束后看见一对母女相拥在一起，这正是みさき和母亲秋子的天使，难道这也是……

文/GOKUMINE



后话：游戏终于结束了，这个游戏也许是目前GBA游戏中语音最多的，大家可以在结尾画面上介绍的声优就有近20位，阵容真是无比强大，而且其中也不乏超重量级的。另外游戏中的连续技最基本的套路就是“拳—腿技（或其他能击倒对手的招）—跳踩”不过只要能将对手击倒，都可以用跳踩追加，更多的招数玩家就自己总结吧。如有不明白的地方大家可以通过QQ54743003和我联系，我几乎每天都在线。也可以通过yxjzy.yeah.net在我的论坛给我留言，留言者必复。

~全日本职业棒球初级入门攻略~

力量棒球3

《口袋力量》这个游戏是KONAMI曾经在N64上曾经大受好评的游戏，曾经移植过GB，当初《绝对GAMEBOY读本》曾经大力介绍过，由于缺少攻略所以没有引起大家的注意。现在一些大中城市这项运动也渐渐让人们所了解了，因此，棒球游戏大家也应该尝试一下了。

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2001.3.21
	类型：SPG	价格：5800日元	其他：——

文/gokumine

1 棒球规则和术语

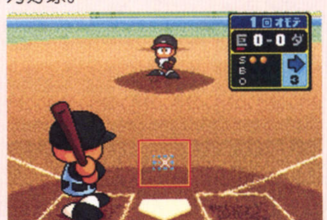
下面讲解一下棒球的规则，首先讲的是S、B、O的意思及作用。

●S：代表好球。每投出一个好球亮一个灯，三个好球时，该击球员出局。

●B：代表坏球。每一坏球亮一灯，四坏球时保送对方击球员上一垒。

●O：代表出局人数。每出局一人亮一灯，三人出局后攻守方交换场地。

●好球：投手投出的球在打击者膝盖以上，胸部以下，左右在双肩宽度时为好球。



●坏球：超出上面范围的就是坏球。但是，如果此时打击者挥棒，就记入好球。

●界外球：当打击者击球出了扇形场地左右两个边后，算界外球。此时如无好球或有一好球，界外球亮一个S。如已有两个好球，坏球不再计算，对方也不会出局。

●接杀：当打击者打出球后，直接被守方接住，此打击者便被接杀出局（包括界外球）。

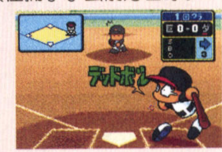
●触杀：当打击者打出的外野球着地，或是安打时，打击者便会跑垒，此时拾到球尽快往回传。球在跑垒者先到垒用球触到跑垒者就触杀了对方。

●跑垒：打出球后就尽量往垒上跑，跑完三个垒后，回本垒得一分。如是本垒打，可直接从一垒跑回本垒得分。另外如过3人出局，不管垒上还有几人都强行交换场地。

●盗垒：在对方投球手刚要投球时就开始跑垒算盗垒。

●触身球：投手直接将球打到击球队员身上，算触身球，直接将击球员送上一垒。

●短打：在对方投球后不进行挥棒而是将球棒横在捕手手套前方击球。



2 游戏中棒球操作

1、队员的调整

这里可以见“图4”，在这里可以分别调整出场的队员，打击顺序、球员在场上的位置。调整时要选择“野手”和“投手”，之后按OK。然后按PLAYBALL就可以了。



2、对阵——攻

在打击画面，用方向键调整打击的位置，用A键打击。一定要看准对方的球再挥棒，千万不要乱打一气。

●短打：按L键。

●强振：按R键后打击。

●盗垒：B键+方向键（用于指定垒）。

●跑垒：全跑垒是L键，全归垒是R键，个别进垒方向+B，个别归垒方向+A（方向键的四面代表四个垒）。

3、对阵——守

●投球：选择投球的球路，方向键选择。上面的直球，左面是左下方的掉球，右边中间是平线的右旋球，下边的是右下方的掉球，注意不要投出方框，不过也要合理利用战术。按B键直接向4个垒的选择投球（用于对方盗垒时）；A键投球。

●接球：（包括投球后的投手）：对方打击出球以后，A键跳起接球（用于高飞球），B键+方向键为向方向键的方向前扑接球（用于地滚球和落地低球）。

●传球：拣到球以后按A传球，方向键用于控制方向，方向键的4个方向代表4个垒。

●队员站位：L键控制内野的球员位置，R键控制外野的球员位置。

●暂停：按下暂停键后，裁判就会暂停，所出选项为：プレイ（开始）、投手（换投手）、代打（代替打击）、野手（换野手）、代跑（代替跑垒）、守备（调换场内人员位置及打击顺序）、スコア（查看分数及打击结果）、动作能力（看我方现在投手和对方现在打击者所装备道具）、操作说明（游戏操作说明）、SAVE（存进度）。



3 开始游戏

开始一个新的游戏，首先要先给自己填写档案。要起名字，可以用日语、英文和日语中的汉字；OK以后来到了守备选择画面。就是选择自己在场上的位置：投手、捕手、垒手、游击手、外野手。然后就是要选择投球和打击的方法了，有很多种自己选吧。之后还要选择打击的姿势和球队。再选完自己的容貌就可以开始游戏了。可以进入极亚久高校了。游戏的目的就是重振野球部的雄威。

游戏一开始只能有这4个选项，分别是打工、回复（因为你是机器人，要充电修理……）、状态和存档。当有红心是和女孩子约会，钱包是买物品，也就是自己的装备。还有うろつます（在地图上移动，可以找到加入的同伴），另外如果按R键会出现最近一段对话的全部内容，很有用的。不用担心错过重要的内容了。

我们游戏首先是要寻找加入棒球社的伙伴，大家可在地图上移动寻找，只要发现有MINI游戏就是了，赢得胜利就能让同伴加入，胜利的MINI游戏就可以在游戏开始时随时玩了。大家一定要在第二章开始以前找够选手。如果一次不能成功可以多次挑战，不过金钱会急剧减少，这点要注意（游戏一开始的前半年先不会有什么角色加入的，还是先自己训练和攒钱吧，到后半年再努力找伙伴）。还有也不要忘记锻炼自己的实力和努力赚钱买重要道具。有的强力道具都在100万以上，不好好的赚钱只能看了流口水了。

进入第二章以后，就会经常有比赛，大家说什么也要胜利一场，不然就会有解散野球部的可能，那样游戏就完了。同时也一定要强化队伍的实力。建议最好在比赛的开始存档（按暂停后最下面的就是），一般主人公都是快到比赛要结束时才被派上场，要抓住机会呀（比分一般到这时都是平分的僵局，要在监督面前好好的表现自己的训练实力）。



GBA	厂商：PLAYMORE		发售日：2003.1.1
	类型：FTG	价格：5800日元	其他：——

掌机上最强格斗大作《格斗之王EX2》已在新年之初堂堂登场！格斗之魂再燃烧!!全登场人物招数和性能彻底分析!!

星尘大海：

各位GBA格斗FANS大家见文好！春节来了，大家的假期修炼计划是不是已经开展了呢？作为GBA上的格斗游戏重头大作，厂家可谓极其重视本次KOFEX2的制作。结果大家也可以感受得到，不但画面和语音全面加强提升，而且大幅减少了上一作的一堆恶性BUG，实在是目前掌机格斗中的究极之作，在这里给出全人物出招和分析，希望大家可以根据这些来创立自己得意的连技。星尘在这里祝大家节日愉快了。

模式介绍

STORY:
故事模式，进行对CPU战

VS TEAM:
组队模式，组队连线对战

VS SINGLE:
单人模式，单人连线对战

PRACTICE:
练习模式，熟悉各种招数

RECORD:
记录排行，查看个人成绩

OPTION:
游戏设置

系统介绍

键位介绍：	组合模式一：	组合模式二：	组合模式三(标准)：
A：重P	RB：超重击	RB：超重击	RA：超重击
B：轻P	→+RB：前闪避	→+RB：前闪避	→+LB：前闪避
L：轻K	←+RB：后闪避	←+RB：后闪避	←+LB：后闪避
R：重K	LB：援护攻击	RA：援护攻击	LA：援护攻击
SELECT：挑衅	LR：MASTER模式	LB：MASTER模式	LAB：MASTER模式
START：菜单选择	AB、LR：MAX超必键	AB、LR：MAX超必键	AB、LR：MAX超必键



草薙京

性能分析：

九伤后不可形成连击，站立远距离重K为KOF2001中姿态，整体攻击力较高，尤其MAX版的大蛇，攻击力之高令人咋舌。R.E.D.踢虽然攻击力较高，但鉴于被防守后有致命硬直，故而要慎用。荒咬和毒咬依然是值得信赖的牵制技，属强力角色。



必杀技	
百式·鬼烧	→↓↘+弱P、强P
R.E.D.踢	←↓↙+弱K、强K
四百贰拾七式·铄铁	→↘↓↙←+弱K、强K
七拾五式改	↓↘→+弱K、强K·弱K、强K
百拾四式·荒咬	↓↘→+弱P
百贰拾八式·九伤	荒咬中↓↘→+弱P、强P
百贰拾七式·八锖	九伤中弱P、强P或荒咬中→↘↓↙←+弱P、强P
百贰拾五式·七濑	九伤中弱K、强K或八锖中弱K、强K
外式·砌穿	八锖中弱P、强P
百拾五式·毒咬	↓↘→+强P
四百壹式·罪	→↘↓↙←+弱P、强P
四百贰式·罚	→+弱P、强P
九百拾式·夜鸟摘	↓↙←+弱P、强P
超必杀技	
里百八式·大蛇	↓↙←↙↓↘→+弱P、强P
百八拾贰式	↓↘→↓↘→+弱P、强P
里百八式·大蛇	↓↙←↙↓↘→+MAX超必键
援护动作	
出场后先蓄力，然后放出里百八式·大蛇薙。	



叶花萌

性能分析：

外袖为非常实用三段技，应尽可能在连技中多多使用，下重P对空性能极佳，燕飞的中远距离对空效果显著，站立重K具有很强的中程牵制力，在空中使用的重K也有很优良的空战能力，除以上优点外比较值得注意的缺点就是其招数全为打击系，在进攻方式上缺少变化，总体来讲性能属于强力级别。

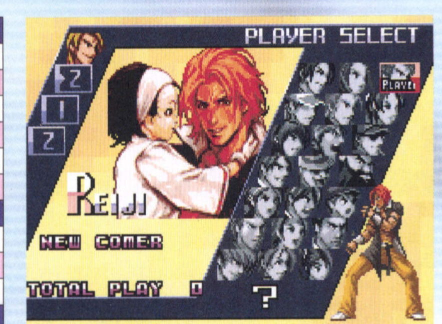
必杀技	
外袖：	↓↘→+弱P、强P（3回）
星读：	←↓↙+弱P、强P
燕飞：	→↓↘+弱K、强K
月读：	↓↙←+弱K、强K
超必杀技	
樱岚：	↓↙←↙↓↘→+弱P、强P
鹤飞：	↓↘→↓↘→+弱K、强K
樱岚：	↓↙←↙↓↘→+MAX超必键
援护动作	
版边出现突进后前冲接触对方放出燕飞。	

REIJI

性能分析：

超必杀狼牙罗汉击为最常用配合普通攻击连携技，所有必杀被防守的硬直都较长，比较可信的是狼牙疾风拳和仁狼击和仁狼击·幻，它们都有较好的对空攻击判定，但角色原地对空极弱，来来去去都有神乐千鹤的影子在里面，所以迷惑对手和大打心理战是使用此人的关键，属于比较怪的角色。实力中等。

必杀技	
激狼拳：	↓↘→+弱P、强P
追牙：	激狼拳中弱K、强K
激狼拳·幻：	↓↙←+弱P、强P
仁狼击：	→↓↘+弱P、强P
仁狼击·幻：	←↓↙+弱P、强P
狼牙疾风拳：	←↙↓↘→+弱K、强K
超必杀技	
狼牙罗汉击：	↓↘→↘↓↙←+弱P、强P
疾风狼王拳：	↓↙←↙↓↘→+弱K、强K
彗星狼王拳：	↓↙←↙↓↘→+MAX超必键
援护动作	
以疾风狼王拳出现，后以超重击击飞对方。	





特瑞·伯格

性能分析：

特瑞在本作中的实力依旧十分强力，站立轻K依旧是中远距离牵制的主力，采用了蓄力的倒跃踢已经变得不很常用，而轻K放出的碎石踢依旧是中近距离对空的强力必杀，MAX版超必杀攻击力较低，所以还是老老实实用普通超必削血吧，依旧属于强力的角色之一。

必杀技	
火焰冲拳：	↓↙←＋弱P、强P
能量波：	↓↘→＋弱P
环形波：	↓↘→＋强P
碎石踢：	↓↙←＋弱K、强K
倒跃踢：	↓蓄↑＋弱P、强P
能量扣杀：	→↓↘＋弱K、强K
超必杀机	
能量喷泉：	↓↙←↙→＋弱P、强P
高轨喷泉：	↓↘→↓↘→＋弱K、强K
能量喷泉：	↓↙←↙→＋MAX超必键
援护动作	
以高轨喷泉姿态攻击对方。	





安迪·伯格

性能分析：

安迪的性能在本作中和以往一样，属于不强不弱之流，作为有超强判定的空破弹和斩影拳的确是与对手在空中对抗的最佳选择，而除此之外的其余招数则依旧和以往一样的不可多提，只可意会，作为恶狼队的元老级人物，总觉得各方面都比他兄弟差一点点啊，实力中上的角色。

必杀技	
斩影拳：	↙→＋弱P、强P
疾风横拳：	斩影拳中↓↘→＋弱P、强P
飞翔拳：	↓↙←＋弱P
激·飞翔拳：	↓↙←＋强P
升龙弹：	→↓↘＋弱P、强P
空破弹：	←↙↓↘→＋弱K、强K
击壁背水掌：	近敌时←↙↓↘→＋弱P、强P
幻影不知火：	跳跃中↓↘→＋弱K、强K
下颚：	幻影不知火着地后弱P、强P
上颚：	幻影不知火着地后弱K、强K
超必杀技	
超裂破弹：	↓↙←↙→＋弱K、强K
斩影流星拳：	↓↙←↙↓↘→＋弱P、强P
超裂破弹：	↓↙←↙→＋MAX超必键
援护动作	
从画面版边出现，一定距离内以斩影拳攻击对方。	

不知火舞

性能分析：

不知火舞的性能依旧非常出色，几个经典实用必杀技得以保留，而继承KOF2000以来的空中若干变化也因GBA的按键作了相应简化，使得其更为实用，同以往一样龙炎舞依旧是近中程牵制技，而作为超必杀的水鸟之舞和作为必杀的花蝶扇依然对远程牵制有特效，属较强力角色，不知火舞万岁。

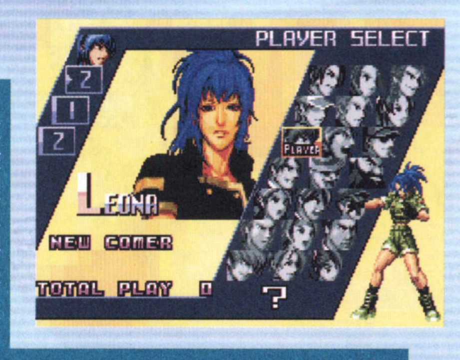


必杀技	
花蝶扇：	↓↘→＋弱P、强P
龙炎舞：	↓↙←＋弱P、强P
必杀忍蜂：	←↙↓↘→＋弱K、强K
飞翩之舞（空中）：	跳跃中↓↙←弱P、强P
飞翩之舞（地上）：	↓蓄↑＋弱P、强P或弱P蓄、强P蓄
山樱桃：	↓蓄↑＋↓弱P、强P
羽伏：	↓蓄↑＋↓弱K、强K
桃花鸟：	↓蓄↑＋↙或↓或↘弱K、强K
小夜千鸟：	↓↙←＋弱K、强K
超必杀技	
超必杀忍蜂：	↓↙←↙↓↘→＋弱K、强K
凤凰之舞：	↓↙←↓↘←＋弱P、强P
水鸟之舞：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
超必杀忍蜂：	↓↙←↙↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
先为樱吹雪在画面版边应援，击中对手后则转化成花岚。	

莉安娜

性能分析：

作为准街霸式攻击方式的代表人，在本作中的实力依旧很强，下重K依然简单而强力有效，月光锯对空堪称完美，其实除了在掌机上较难控制她的一系列蓄力必杀，以及削弱不少的MAX超必，莉安娜的实力绝对可入顶级之流，超强的人物，强烈推荐大家在掌机上使用她，下K无敌。



必杀技	
月光锯：	↓储↑＋弱P、强P
地面突击：	←储→＋弱K、强K
滑踢：	强地面突击中→＋强K
X口径斩：	空中↓↙←＋弱P、强P
球形发射台：	←储→＋弱P、强P
耳环爆弹·1：	↓↙←＋弱K、强K
心脏攻击：	←↓↙＋弱K、强K
超必杀技	
V字斩：	空中 ↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
旋转火花：	↓↙←↙↓↘→＋弱K、强K
愉快死亡：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
V字斩：	空中↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
杀手之接触，以地面突击接近对手，以爆弹攻击对方。	



必杀技	
机炮拳：	A or C 连打
格林攻击：	←储→＋弱P、强P
超级阿根廷攻击：	←↙↓↘→＋弱K、强K
急降下爆弹：	↓储↑＋弱P、强P或空中↓↘→＋弱P、强P
拉尔夫踢：	弱K、强K蓄力
拉尔夫撞：	→↘↓↙←＋弱K、强K
超必杀技	
超级机炮拳：	↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
乘马机炮拳：	↓↙←↙↓↘→＋弱K、强K
超级机炮拳：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
宇宙幻影：	↓↘→↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
急降下爆弹后放出宇宙幻影攻击对方。	

拉尔夫

性能分析：

绝对的强力角色，自KOF98中的颠峰级别性能后虽然被一再，再而三的消弱，但拉尔夫仍保留了超强的实力，重P依旧无敌，几个可怕超必杀得以保留，而MAX版的宇宙幻影攻击力更是极高，唯一美中不足处在于拉尔夫踢改为蓄力放出后虽然隐蔽性增加，但机动力降低不少。只有少用这招了。



克拉克

性能分析：

克拉克投技之王的称号在今作中依然未变，自从KOF98以来的空投动作出现后虽表面被消弱不少，但反而增强了其与对手玩心理战术的能力，本作中的下段重K和站立重K速度有所减慢，相信是因为产家也不愿意让大家只注意其优良的中程牵制力和下段高判定，而只有渐渐转为投摔系吧。

必杀技	
盖特林攻击：	←储→＋弱P、强P
凝固汽油弹：	→↓↘＋弱P、强P
骑马摔：	←↙↓↘→＋弱P、强P
克拉克举：	骑马摔中↓↓＋弱P
碎裂举：	骑马摔中↓↓＋强P
旋转摇篮：	骑马摔中↓↓＋弱K、强K
弗兰肯必杀投：	近身→↓↘＋弱K、强K
超级阿根廷背摔：	近身←↙↓↘→＋弱K、强K
闪光肘：	必杀技后↓↘→＋弱P、强P
超必杀技	
超级阿根廷攻击：	近身→↘↓↙←→↘↓↙←＋弱P、强P
远袭奔投：	←↙↓↘→←↙↓↘→＋弱K、强K
超级阿根廷攻击：	近身→↘↓↙←→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
以超重击飞出而后发动远袭奔投。	



必杀技	
飞燕斩：	↓储↑＋弱K、强K
天升脚：	重飞燕斩中 ↓＋ 强K
半月斩：	↓↙←＋弱K、强K
飞翔脚：	空中↓↙→＋弱K、强K
流星落：	←储→＋弱K、强K
霸气脚：	↓↓＋弱K、强K
超必杀技	
凤凰脚：	↓↙←↙→ ＋弱K、强K
空中凤凰脚：	空中↓↙←↙→ ＋弱K、强K
凤凰飞天脚：	↓↘→↓↘→＋弱K、强K
凤凰脚：	↓↙←↙→ ＋MAX超必键
空中凤凰脚：	空中↓↙←↙→ ＋MAX超必键
援护动作	
突进至画面上空，垂直打击对手。	

金加潘

性能分析：

抬拳道华丽的足技在本作中加强不少，莫非这也和韩国厂商有关？MAX版的凤凰脚攻击力超强，无限的飞翔脚在本作中依然成立，飞燕斩判定依然超强，可破许多角色的超必。

MIU

性能分析：

属于较强力的角色，但优缺点共存，“天翔·隐”和“天翔·阴”虽然牵制力一流但带给角色硬直很大；“夜终”和“夜终·阴”及“夜终·秘”中的突进就算被防御也会给对手带来很大伤害，而且收招后可拉开与对手距离，必杀技“修罚”对空一流硬直时间也超长，慎用该角色所有招数。



必杀技	
天翔·隐：	↓↘→＋弱P、强P
天翔·阴：	↓↘→＋弱K、强K
夜终：	→↘↓↙←＋弱P、强P
修罚：	→↓↘＋弱P、强P
超必杀技	
天翔：	↓↙←↙↓↘→＋弱P、强P
夜终·阴：	↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
夜终·秘：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
从版边出现，攻击后离开，之后再次出现攻击判定，为下段攻击。	

陈可汉

性能分析：

KOF中的体积最大者，实力中上，以拙胜巧是其主要宗旨，高攻击力和高防御力也是其特色之一，虽然大部分超必杀技不可以在普通技后续出，但是其超高判定超杀铁球大暴走足可以进行对空和对回避的一系列反击，机动力严重不足是其致命弱点，在一些对战中会导致非常愚蠢的屈死。



必杀技	
铁球大回转：	弱P、强P连打
铁球粉碎击：	←储→＋弱P、强P
大破坏投：	近敌时→↘↓↙←→＋弱P、强P
铁球太鼓打：	←↙↓↘→＋弱K、强K
超必杀技	
铁球大暴走：	↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
铁球大压杀：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
铁球大扑杀：	↓↘→↓↘→＋弱K、强K
铁球大压杀：	↓↘→↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
画面版边出现以身体压杀对手，是中段攻击。	



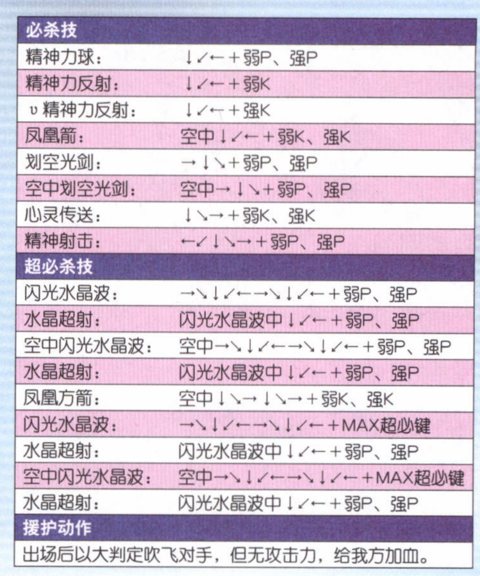
必杀技	
龙卷疾风斩：	↓储↑＋弱P、强P
飞翔空裂斩：	↓储↑＋弱K、强K
旋风飞猿刺突：	←储→＋弱P、强P
飞翔脚：	空中↓↘→＋弱K、强K
悲猿杆：	→↓↘＋弱K、强K
回转飞猿斩：	↓↙←＋弱P、强P
奇袭飞猿突：	回转飞猿斩中弱P、强P
超必杀技	
真！超绝龙卷真空斩：	→↘↓↙←→↘↓↙← ＋弱P、强P
凤凰脚：	↓↘→↘↓↙←＋弱K、强K
真！超绝轮回转突刃：	空中↓↘→↓↘→＋弱P、强P
凤凰脚：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
出场后挑衅削减对方能量槽，若靠近对手时则为龙卷疾风斩	

蔡宝健

性能分析：

KOF中的体积最小者，实力堪称超强，使用的好坏与否是看操作者是否高手的依据，旋风飞猿刺突只有三段，可谓消弱不少，但以蔡宝健的先天机动性和优秀的普通技，即是使用打带跑的游击战也够对手受的，重攻击加前轻K的特殊技再续超必杀是其主力连技，超强人。





必杀技	
精神力球：	↓↙←＋弱P、强P
精神力反射：	↓↙←＋弱K
υ精神力反射：	↓↙←＋强K
凤凰箭：	空中↓↙←＋弱K、强K
划空光剑：	→↓↘＋弱P、强P
空中划空光剑：	空中→↓↘＋弱P、强P
心灵传送：	↓↘→＋弱K、强K
精神射击：	←↙↓↘→＋弱P、强P
超必杀技	
闪光水晶波：	→↘↓↙←→↘↓↙←＋弱P、强P
水晶超射：	闪光水晶波中↓↙←＋弱P、强P
空中闪光水晶波：	空中→↘↓↙←→↘↓↙←＋弱P、强P
水晶超射：	闪光水晶波中↓↙←＋弱P、强P
凤凰方箭：	空中↓↘→↓↘→＋弱K、强K
闪光水晶波：	→↘↓↙←→↘↓↙←＋MAX超必键
水晶超射：	闪光水晶波中↓↙←＋弱P、强P
空中闪光水晶波：	空中→↘↓↙←→↘↓↙←＋MAX超必键
水晶超射：	闪光水晶波中↓↙←＋弱P、强P
援护动作	
出场后以大判定吹飞对手，但无攻击力，给我方加血。	

雅典娜

性能分析：

为KOF2000中造型，没有了精神力投的雅典娜攻击方式少了很多，虽然精神射击之后可以追加攻击，但时机把握变得很困难，需要足够的出招技巧，超杀闪光水晶波的攻击力依旧，但是发出时无敌出现较慢，易被对方击破，所以只有多在连技中使用了。被大幅消弱的角色。

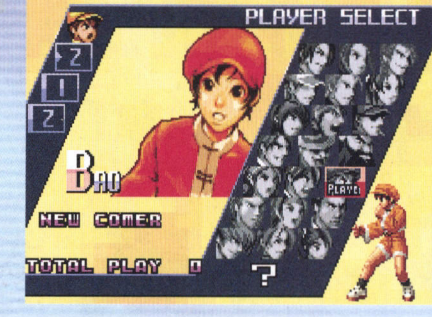


椎拳崇

性能分析：

没有了超球弹的椎拳崇牵制能力明显下降，且没有了不可防龙连打和仙气发动，具威胁的各种方式进攻也没有了。所以只有多多依靠 新增的各种打击技了，打击系龙连击没有像KOF99那样的无止性无硬直，所以近距离会感到很有压力，龙颚碎的对空高判定得以保留，而多用却不可，中等实力角色。

必杀技	
龙颚碎：	←↓↙＋弱K、强K
龙连牙·地龙：	←↙↓↘→＋弱P
龙连牙·天龙：	←↙↓↘→＋强P
龙爪击：	空中↓↙←＋弱P、强P
龙连打：	→↓↘＋弱P、强P
箭疾步：	↓↙←＋弱P、强P
穿弓腿：	↓↘→＋弱K、强K
超必杀技	
神龙凄煌裂脚：	↓↘→↘↓↙←＋弱K
神龙天舞脚：	↓↘→↘↓↙←＋强K
超龙连拳：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
神龙天舞脚：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
出现在版边后在一定距离内少量回复我方角色体力。	



包

性能分析：

全部以球状物攻击对方的角色，机动性极其高，不论是牵制力还是实击能力，以及个体大小都很占优。而且各类球的运动轨迹都很诡异，是个很难缠的角色。不过其缺点也较明显，如普通技的攻范围太小，进攻方式较单一，及没有强力的连续技等，所以其实是个防守干扰型角色。中等性能。

必杀技	
精神力球攻击·前：	↓↙←＋弱P
精神力球攻击·上：	↓↘→＋弱P
精神力球攻击·反弹：	↓↘→＋弱K
精神力球攻击·反射：	↓↙←＋弱K
精神力球攻击·空中前：	空中↓↙←＋弱P
精神力球攻击·空中反弹：	空中↓↘→＋弱K
精神力球撞·前：	↓↙←＋强P
精神力球撞·上：	↓↘→＋强P
精神力球撞·反弹：	↓↘→＋强K
精神力球撞·反射：	↓↙←＋强K
精神力球撞·空中前：	空中↓↙←＋强P
精神力球撞·空中反弹：	空中↓↘→＋强K
超必杀技	
精神力球攻击·MAX：	↓↙←↓↙←＋弱P、强P
精神力球撞·SP：	↓↙←↓↙←＋弱K、强K
精神力球攻击·MAX：	↓↙←↓↙←＋MAX超必键
精神力球撞IIDX：	→←↙↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
突进至我方角色侧后放出“精神力球攻击·MAX”。	





阪崎良

必杀技	
虎煌拳：	↓↘→＋弱P、强P
虎咆：	→↓↘＋弱P、强P
飞燕疾风脚：	→↘↓↙←＋弱K、强K
暂烈拳：	→←→＋弱P、强P
猛虎雷神刹：	↓↘→＋弱K、强K
虎炮疾风拳：	↓↙←＋弱P、强P
超必杀技	
霸王翔吼拳：	→←↙↓↘→＋弱P、强P
龙虎乱舞：	↓↘→↘↓　←＋弱P、强P
天地霸煌拳：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
霸王翔吼拳：	→←↙↓↘→＋MAX超必键
龙虎乱舞：	↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
由画面版边上空发出虎煌拳，可作对方倒地追打。	

性能分析：

比过去强化不少的角色，轻虎咆不但是对空的最佳选择，也是反击必用招数，没有猛虎雷神刚后与对方硬碰硬的想法需要减少，而更多的是应考虑如何在防守后反击，在KOF99以来回归的必杀技暂烈拳有相当高的判定，是极佳的牵制打击技，MAX版龙虎乱舞居然大幅简化出招，强烈推荐该角色。

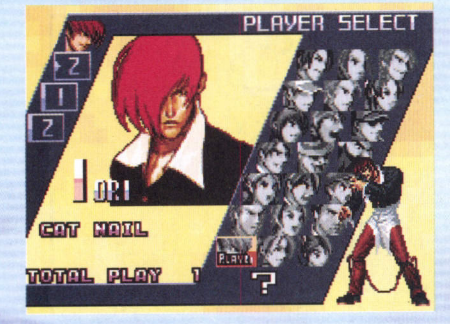


阪崎琢磨

性能分析：

实力超强的大叔，虎煌拳的牵制力一流，飞燕疾风脚被防守后硬直很短，只有投技判定的时间，暂烈拳还是有较高判定的必杀技，翔乱脚多用于虎煌拳后的奇袭，重翔乱脚有下段无敌时间，而最重要的超必杀龙虎乱舞则无敌时间超长，实在是单发和连技中的首选，超强力角色。

必杀技	
虎煌拳：	↓↘→＋弱P、强P
飞燕疾风脚：	储→＋弱K、强K
暂烈拳：	→←→＋弱P、强P
翔乱脚：	→↘↓↙←＋弱K、强K
猛虎无赖岩：	↓↙←＋弱P、强P
超必杀技	
霸王至高拳：	→←↙↓↘→＋弱P、强P
龙虎乱舞：	↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
真.鬼神击：	近身↓↘→↓↘→＋弱P、强P
龙虎乱舞：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
由画面版边出现放出霸王至高拳攻击。	



八神庵

性能分析：

不用评价和分析的角色……

必杀技	
百八式·暗炎：	↓↘→＋弱P、强P
百式·鬼烧：	→↓↘＋弱P、强P
百贰拾七式·葵花：	↓↙←＋弱P、强P（3回）
贰百拾贰式·琴月阴：	→↘↓↙←＋弱K、强K
屑风：	近敌时 →↘↓↙←→＋弱P、强P
超必杀技	
禁千贰百拾壹式·八稚女：	↓↘→↘↓↙←＋弱P、强P
里千贰百七式·暗削：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
禁千贰百拾壹式·八稚女：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
从画面版边突进放出八酒杯。	

版崎由莉

性能分析：

版崎由莉比起KOF98之前作品加强很多，由原来的四不象升龙加波动转为以超必杀为主要连击结束技的类型，而却依然保留了高判定的下重K，且轻空牙的对空能力大幅提升，MAX灭鬼斩空牙不但出招后无敌时间超长，而且攻击力也是超强，被大幅加强的角色，实力中上。



必杀技	
虎煌拳：	↓↘→＋弱P、强P
霸王翔吼拳：	↓↘→＋弱P、强P蓄力
雷煌拳：	↓↘→＋弱K、强K
百烈耳光：	→↘↓↙←→＋弱K、强K
空牙：	→↓↘＋弱P、强P
里空牙：	强空牙中＋弱P、强P
飞燕疾风拳：	↓↙←＋弱P、强P
飞燕旋风脚：	↓↙←＋弱K、强K
超必杀技	
飞燕凤凰脚：	↓↘→↘↓↙←＋弱K、强K
飞燕烈孔：	↓↘→↓↘→＋弱P、强P
飞燕凤凰脚：	↓↘→↘↓↙←＋MAX超必键
灭鬼斩空牙：	↓↘→↓↘→＋MAX超必键
援护动作	
画面版边应援我方，击中对手后则转化成飞燕烈孔。	

JUN

必杀技	
切断击：	近敌时 →↘↓↙←＋弱P、强P
旋转下坠：	→↓↘＋弱P、强P
日出之脚：	弱K、强K蓄力
日落之脚：	→↓↘＋弱K、强K
超必杀技	
切断击·特殊：	近敌时 →↘↓↙←→↘↓↙←＋弱P、强P
切断击·完美：	近敌时 →↘↓↙←→↘↓↙←＋MAX超必键
援护动作	
从版边出现后将对手用三式动作击飞。	

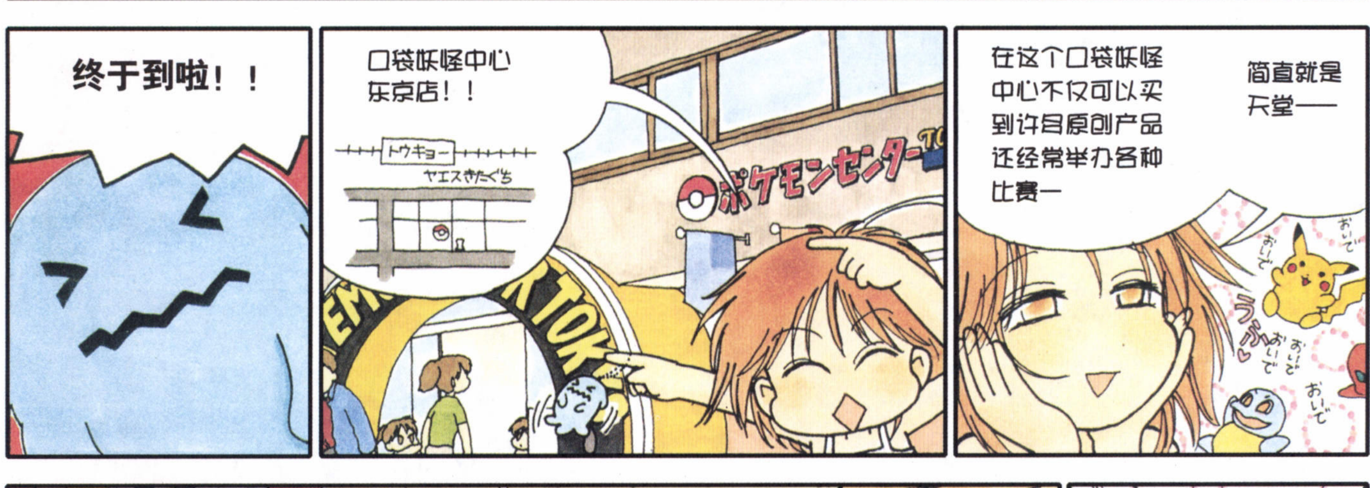
性能分析：

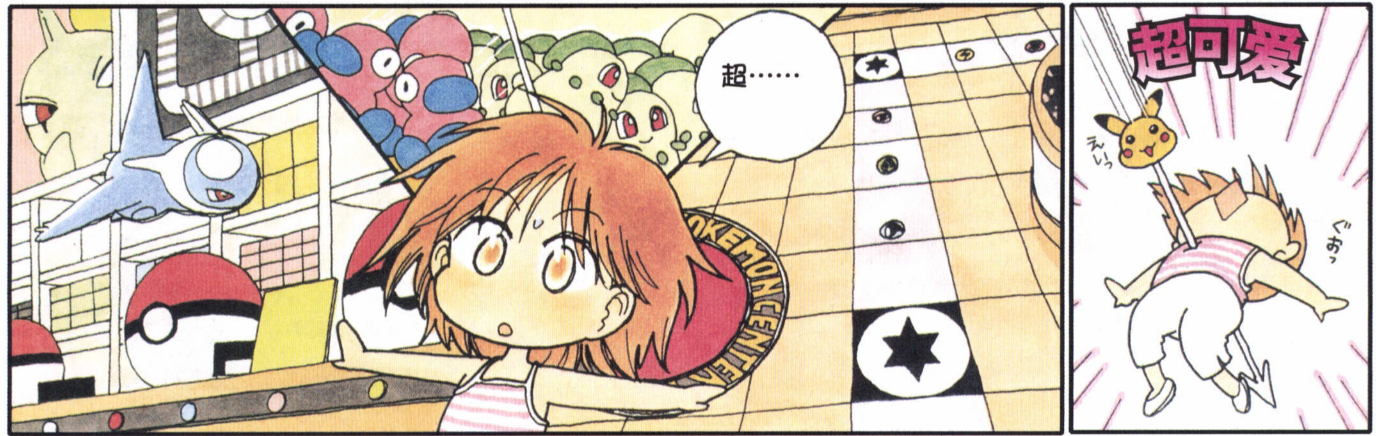
该新角色一般，感觉更像拉尔夫和克拉克的合体，重P用于牵制，下K也有较强判定，MAX超必杀技“切断击·完美”攻击力奇高，但需要蓄力的“日出之脚”虽然有很长攻击距离，可是需要的蓄力时间使得机动性变低，“日出之脚”为下段攻击，被防守后硬直大，属于一次性削血型角色，不是强力者。

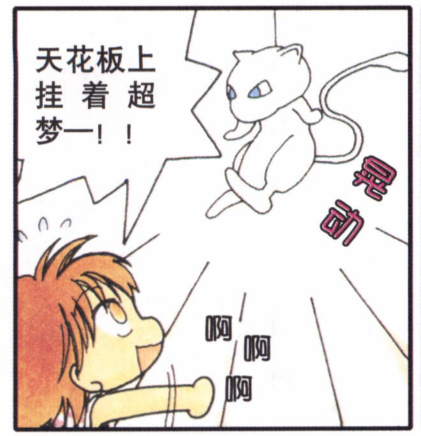
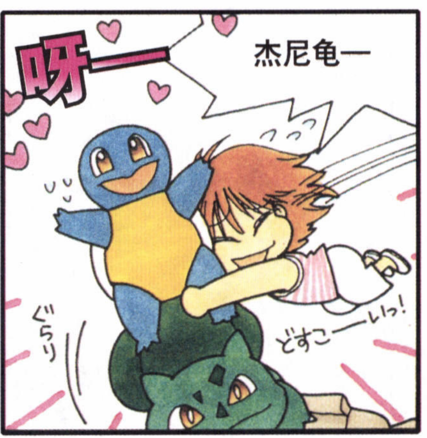
绯茶子的

口袋妖怪中心体验记

绯茶子



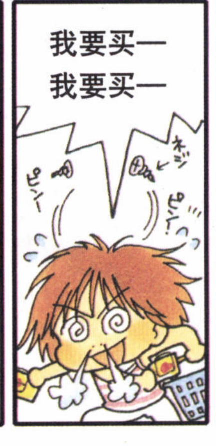



天花板上挂着超梦—！！
晃动
啊啊啊

呀—
杰尼龟—
ぐらり
どすこ—い!

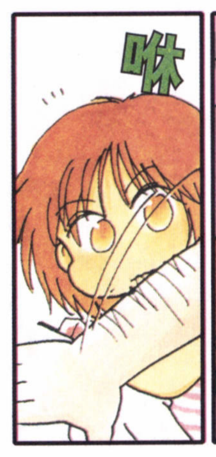
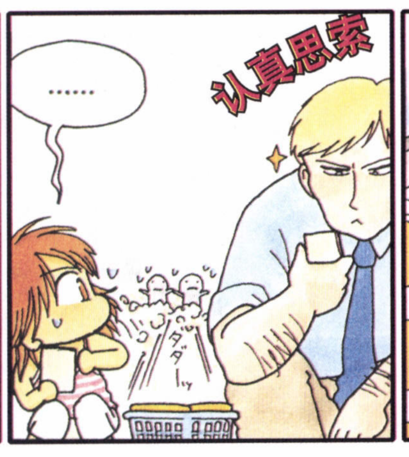
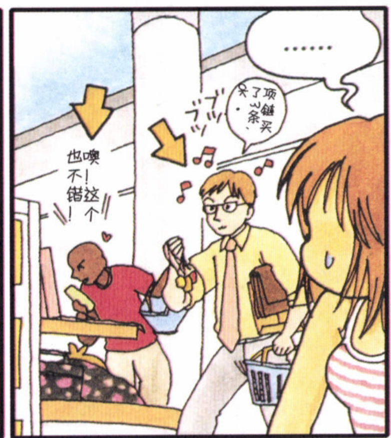
整个商店就像个口袋妖怪工厂，真希望大家能够亲眼来看看—！

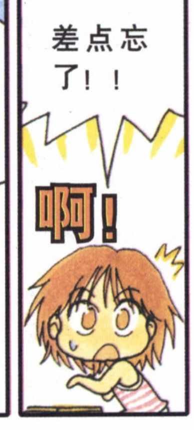
这，这是—!!

全，全部251种口袋妖怪！！第一次看到！
はじめてみたっ

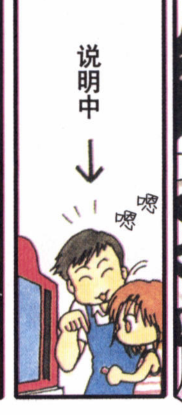
哇哇
不会吧！？口袋妖怪e卡第三弹这么早就有卖的了～！！

我要买—
我要买—

大人真好啊—的眼光！
……

连买东西都用卡……

咻

……
认真思索

……

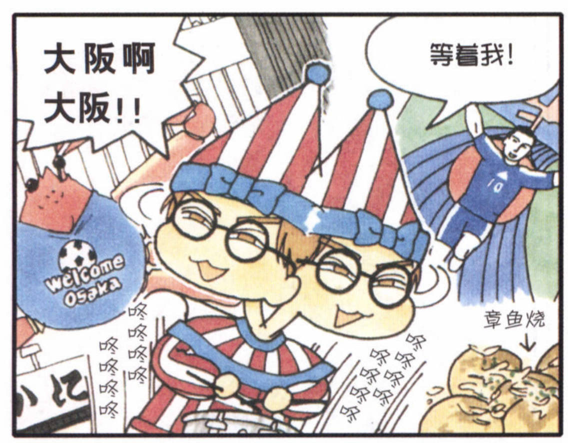
……这么多外国人，因为这是商业街吗……？
哇—
买礼物？

差点忘了！！
啊！

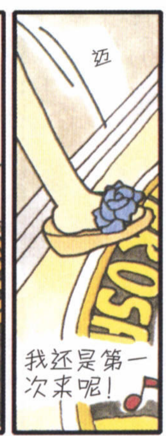
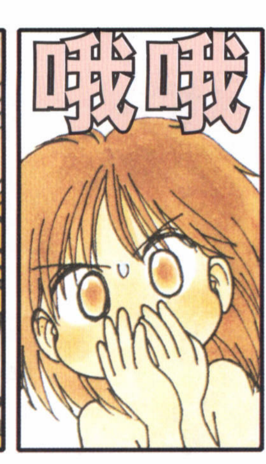
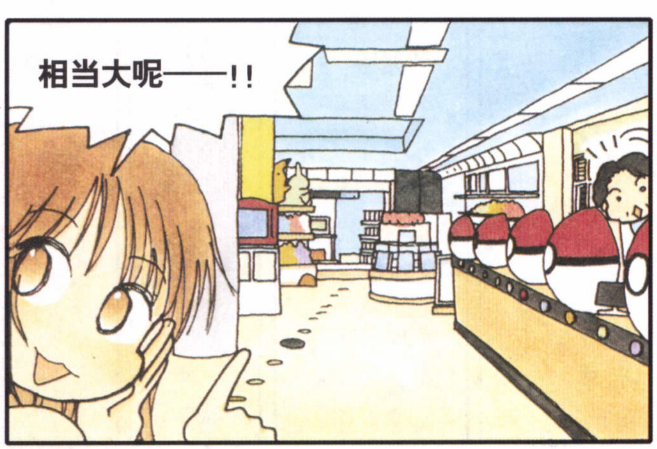
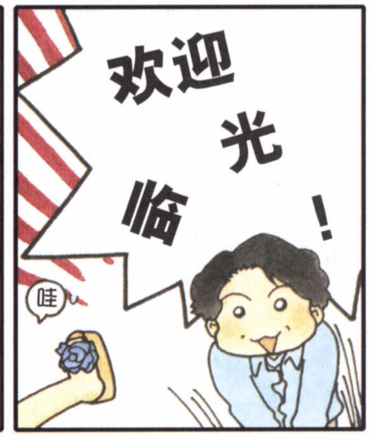
今天我真是超级幸运，因为到这家店来的人可以得到该店特制的口袋妖怪T恤！！

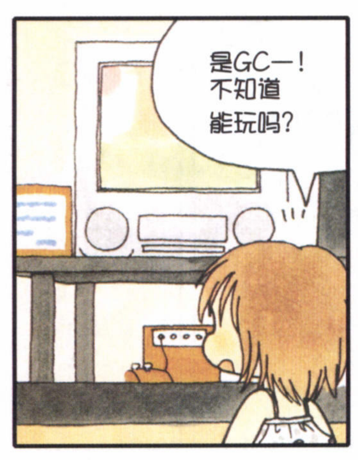
具体事宜如下，大家要看清楚哦！
「亲手制作你喜欢的T恤！」6.18—7.31 本店特别为大家准备了制作所需的T恤衫。

说明中
嗯嗯

がゲットできるようになったよ！
ゲットできるようになったよ！
成功

呵呵，大丰收 那么，接下来是……
车票
目的地大阪
嘻嘻嘻


大阪啊
大阪!!
等着我!
咚咚咚咚咚咚
咚咚咚咚咚咚
章鱼烧
Welcome Osaka

这里就是大阪的口袋妖怪中心了。
CENTER OSAKA

我还是第一次来呢!

哦哦

相当大呢——!!

欢迎
光
临
!
哇

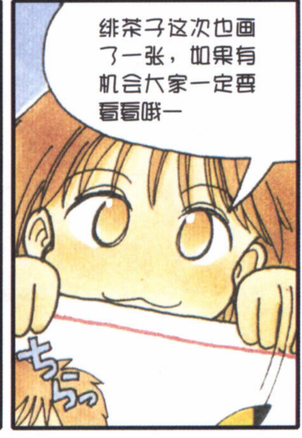
这里的店员真亲切，让人心情愉快。
挥挥手手
挥挥手手

是GC—!
不知道
能玩吗?

玩吧
玩吧

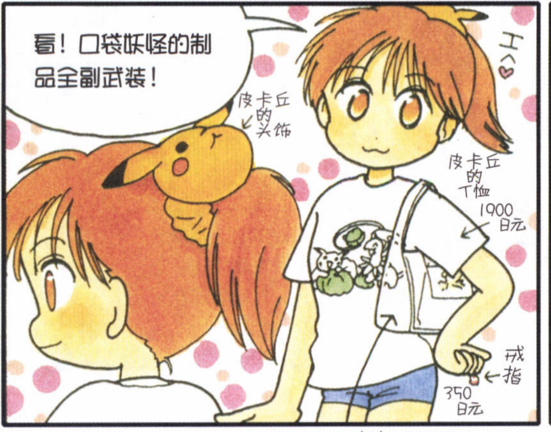
!
姐姐，咱们玩一局嘛—
大阪的孩子好开朗啊♥

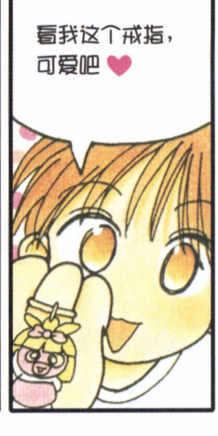
我的前后左右
全都在对战
口袋妖怪
那个

在这家店里，
口袋妖怪的装饰品随处可见，而且和东京店的装饰完全不一样!
这种专卖店太棒了—
哇
PIKACHU LUNCH

ちびっこギャラリー
从画廊地带的画中能够感觉
到大家对口袋妖怪的喜爱之情。

绯茶子这次也画了一张，如果有机会大家一定要看看哦—





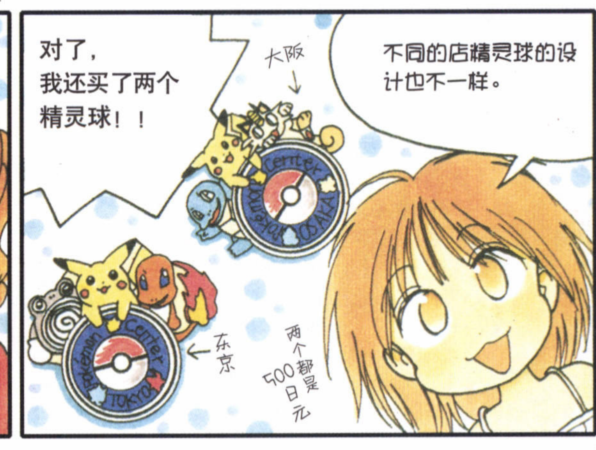




书包 1200日元















迷你茶杯三件套 1200日元

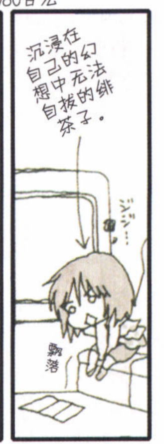
皮卡丘的浴巾 1980日元











J-League创造球会A 球会经营的策略

所谓“职业足球”其实就是“金钱足球”！

GBA	厂商：SEGA	发售日：2002.9.5	
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

经营的目的就在于不断获得最大的经济利益和人气，怎样更多地赚钱、更少地花钱是球会监督的第一要务。



收入篇 只有赚到更多的钱，才能把球队经营好，这是基础中的基础。

作为球队监督，最重要的便是管理、经营好自己的俱乐部，由于球会系列不允许中途下课另投他队，因此经营不善几乎就直接导致GAME OVER，不得不引起足够重视。

球会中最主要的赚钱方式便是“观战料”——球票收入。要获得更高的球票收入，除了兴建更大的球场外，就是保持更高的上座率——在此笔者推荐后一种方法，因为兴建球场不但需要大量资金，而且就是每月的设施维护费也是一笔不小的开销，在初期资金不富裕的情况下，千万不要冒险盲目扩建球场，万一上座率不理想，每月的“巨额”维护费会让你欲哭不能。

提高上座率最方便的就是提高广告费的支出，但这同样需要花钱，所以球队成绩的提升才是正道。广告费的支出一般维持在与球票售价同一等级（1000元的球票就支付1000万的广告费）即可；但前期由于球队人气不高，适当多支付一级广告费，一般来说使上座率达到70%以上为最好；而后期球队连连获胜，不用支付广告费也可以有90%以上上座率的话，这笔钱也就可以省下了。在主场比赛很少或没有时也可以减少广告费的支出。说到球票售价，初期定在1000元的底线，当然，如果你财大气粗，愿意“服务球迷”也没办法就是了，而随着球队成绩上升调高票价也是敛财的好方法，但是球场扩建后的最初几个月还是要启用低价政策以吸引球迷。

经营的另一大收项便是每年初所收到的赞助费和独家转播权的佣金，这两项都是随着球队成绩的提高而不断上涨。了解现代足球的玩家都知道这两项收入的重要性一点不亚于球票收入，而在游戏中也同样如此，其最大的好处就是可以“瞬间”进帐大笔资金用于球队建设，可以说平日所得的球票收入主要是用来维持球会运作，而想提升球会实力和底气，则要靠这笔“横财”了。

赞助费中有赞助条件一项，是必须要注意的，如果达不到赞助商的要求，赛季末赞助商就会撤回本赛季的赞助费，而如果你已经将这笔钱使用掉，无法再归还赞助费后继续保持财政平衡的话……所以在签定赞助合同时一定要谨慎。个人认为最讨厌的条件就是“年间怪我(受伤)X人以上”这一点，搞得自己不敢使用某些绝对核心场场打



满，严重影响心情，这种合同就是给钱再多我也碰都不碰；其次对联赛、杯赛成绩要求条件实际上并不难达成，一般来说是与己队实力相对应的，只要不发生大的滑坡，一般都能达到要求；而要求“每年进行海外集训”的条件侧要小心应付，前期为了它丰厚的赞助金，签下来好了；而到了后期开始积攒奖杯之后，这种合同就不能接了——一些友谊邀请赛的奖杯只能在赛季前的间隙才能夺得。当然，最好的合同还是那些支付大笔赞助金而无任何要求的“冤大头”，遇上这种机会就赶快行动吧！

综合来看，只要你确认能够达到赞助商要求，就尽量签价格高，时间短的合同（后期会出现更好的合同，不要让前期签的长合同堵了自己的财路），而认为某些条件太苛刻的话就勇敢放弃吧，退而求其次，填满10项赞助就好了。

最后就是成绩好的话会有奖金收入，而一些赞助商也会额外奖励一些钱，这个不用多说，尽力争胜，多多敛财吧。但是如果某些比赛需要取舍的话，记住联赛重于杯赛，洲际比赛重于国内比赛的原则就是，而日本国家队所取得的任何成绩都不会影响俱乐部经营，即使是由你执教的。

当然，还有一些事件触发会带给俱乐部一些收益，但这些都是可遇不可求的事情，不要为此费心思了。

说完了赚钱就要说花钱了。游戏中的出项中，球员工资是占大头的，但笔者一般都把这种事情交给秘书去做（在赛季初选择是否与球员谈判合同时选“否”），所以没费什么心思——惟独对于新球员的合同要仔细地签，转会费（即移籍金，如果有的话）按照出价不变好了，不会差太多，而工资一般按照原工资或稍加一点，（入一位整数）也足够了，只有合同时间必须注意，一定要签3年以上（30岁以下的小球员，以上的就无所谓了），原因后面会有说明。

另一项就是前面提到的设施维持费，不要太盲目地扩建设施，虽然球场大了会很有气派，但每场比赛后球迷留下的垃圾也需要更多的清洁人员打扫；如果每月的设施维护费比观战料收入都多，那就该哭笑不得了。



↑游戏一开始玩家就处于非常不利的位置。

建设篇 有一个好的球场是非常重要的，它是整个球队的门面。

本次《球会》在设施建设上作了比较大的削减，基本上感觉还没怎么修建就已经建满了，但是在修设的顺序和时机上还是有一定的讲究的。

第一年资金紧缺，就不要太奢侈了，在财政允许下，将1号训练场的草坪（必须在第一次训练前建好）、体能训练馆以及球员休息处的医务室，按摩室建好就可以了，其中后3项如果实在没钱也可以适当减掉一、两项，千万不要透支就行。等拿到第二、三年以后的赞助费，就把训练场（两块），球员休息处全部建齐，对提高球队成绩很有帮助。至于球场，笔者的建议是每3~5年升一级就足够了。笔者至今已经营了17年，且成绩，经营状况全都极好(监督所有指数都是最高的SS，拿齐所有奖杯），也只升级了6次球场，而且还时有因维持费过高而苦恼的情况，玩友们切勿心急，逐步提高球队影响力和实力才对。等到后期资金充裕后，也不要立即就投资扩建，因为如果能将球会所在地的景气状况保持“好况”一个赛季，那么第二年将会出现“球会所在地经济状况很好，兴建大型设施费用减少”的情况，一个200多亿的球场如果修建费打了八折，省下的钱会让你乐得合不拢嘴的！

人事篇　球员不是机器人，所以处理好球员和教练的关系，是取得比赛胜利不可或缺的条件。

球队是由球员组成的，如果不把人事搞好，很难要求球队打出好成绩。但是说实话，本人对《球会》系列最大的不满也是人事方面——一支球队只能有16名球员，除了主力就是替补，连防止伤、停预留的球员都没有，更不要说预备队和青年梯队了，这样的设定让人很难使球队的战术丰富、球员构成合理，希望在《球会3》上能够改变这一状况。

第一年基本上不要更换什么球员，花钱不少，效果不明显；也不要派球员出国留学，花销实在是太大了，而且队中还少一人，影响战术安排。基本上用原有的球员“熬”过第一年，取得一定成绩之后，再对球队做调整吧。

第二赛季开始后会让玩家自己创作一名球员，这是《球会》系列一贯的特色，按照自己的风格、爱好和需要心情创作吧。但是《球会A》中新增了卡片这一新系统，每次新游戏可以获得4张卡片，而在创作球员时也可以使用2张卡片提高新球员的能力，所以如果手中有两张相同位置球员的卡片，那就按照这两张卡片的球员位置创作球员吧，有了这两个强力球员特点的新球员绝对会是你未来的MVP，而且这个新球员初期能力值或许不是很高，但一定要耐心培养，千万不要“移籍”或卖出（有人提出收购），将来他会在成绩上给你的支持与信任以丰厚的回报的。

而从第二赛季起，每年初的选秀大会也是最好的获得新球员的途径，在下几乎不在赛季中期买人，宝全押在选秀大会上。因为选秀大会上的球员比较集中，且能力值显而易见，不像球探的报告，只有几句语焉不详的评价，让人心理不踏实。而如果你也想像我一样选人的话，开的工资就不要太低了，最好第一次谈判就搞定，不然心仪的球员被别人买走，此消彼长，太不划算了。另外就是前面提到的，合同至少签3年，原因？还是见后。

要在赛季中买人的话，就要等球探不定期的“优秀球员发现报告”了。每月一、三周的开始，球探报告会更换一次，有时球探会突然递上特别报告，这时再挑选报告中评价高的球员，就不容易买错人了。

说到球探，第一年先签一个总资金最少的放在那里（说实话如果可以不选的话我还真不想要），等后期有了钱再挑好的吧。而且在球探能力上更看重国内能力，因为外籍球员有上场限制（3人/场，跟中国一样），所以多买内援比较合算。（而且外援较不爱当队长，还是老成持重的本国球员实用些）。

每赛季开始时都要改变球员的位置，照能力值最高的位置来，即使要改变现在的位置也无所谓。另外还要选队长，让自己有信心愿承担重任的核心级球员（最好是后场球员）担当好了。

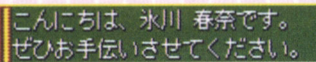
在赛季中要经常与球员沟通，了解他们对俱乐部，自己及其他球员的态度以及他们的不满，并尽量满足他们的要求，毕竟威压政策只能一时起效，队中还是应该保持融洽的气象，否则，他们的积怨一深，很容易提出移籍的要求甚至提前退役。笔者就遇到过两名前锋互相妒忌，其中一人提出要求将对方转走，而如果不同意的话他就立即转走的情况，真是衰到家了。

而移籍在本作中是没有任何收入的，白白放走一个价值几十亿的球员实在是吃亏不少，所以千万不要没事乱移籍。使能力值暂时稍差的球员也应当慢慢培养，至少等有人来求购再卖出他，还能收回不少转会费。

留学是提高球员能力的捷径，30岁以下的球员都可以留学一次，个人认为凡新人都应该送出去留学。在此笔者有一个培养新人的“独门秘笈”，即球员签下后先在队伍中培养一年（可指定其为重点训练），待其基本了解球队战术风格后就送出去1～2年，待其回国后再重点指导1年，基本上他就足以担当主力了。这也是笔者强烈要求新球员至少签约3年的原因（诸位是不是很失望？）。

另外在球队强盛期千万别忘了培养新人，不然老将纷纷退役，新人接不上班，带来的大滑坡有够你哭的。









↑在本系列里，秘书的选择都是玩家津津乐道的地方，本作有三名秘书可供选择，选择一位你欣赏的秘书帮你处理事务吧。

训练篇　正所谓“养兵千日，用兵一时”，比赛的结果是平时训练成果的积累。

训练是提高球队实力、增加球员能力值的基础。在训练中应注意保持稳定性，在每月一周前半时制订一次训练计划，如无大的意外，本月的训练就应当按照该训练计划持续进行，这样不会使球员有“球队战术不定，训练没有针对性”的恶劣印象。

前期训练应以基础训练为主，并且针对球队攻击，防守能力进行安排，以弥补不足为第一要务；而后期球队风格战术稳定，成绩突出后则应积极锻炼多种战术对付不同对手，并且开始扬长避短，培养自己的特长了。

重点指导是培养新人或球队核心的必须，指定自己最看好的新人重点培养可以很快提升他的能力值使之适应球队打法，担当主力位置，而将射手，中场核心，后防中坚或门神施以重点指导则可在短期内提高球队成绩。同样前期推荐提高成绩，后期则以培养新秀为主。

休养也非常重要，太疲劳的球员是踢不好比赛的，而且更容易受伤。一般自动休养设“轻度”即稍有疲劳就休养的话，就不用太担心了；而设为“一般”虽然队员能力上升较快，但要时时关心队员疲劳度，经常指定临时休养；而“重度”是笔者非常不推荐的，毕竟球员是人不是机器，尤其日本球员的身子骨……（球队训练与重点指导详见后表）比赛：比赛应当是因人而异的，不同的战术风格，不同的球员，不同的教练有不同的打法，笔者只说一点经验。

比赛之前应详细地了解对手的情况，如人同战术等并相应地作出对策，虽然也有“以我为主”，“以不变应万变”的说法，但那是基于自身实力明显超过对手的情况下，前期还是应该找准对方的弱点加以痛击；尽量不要一套阵容打到底，既容易受伤，又容易引起替补因打不上比赛而不满；球员状态有时比能力重要，一个状态很好的替补不一定弱于一个状态很差的主力，连携高的球员在一起踢球效果好，而连携低的在一起則可以培养连携，某些不重要的比赛是可以拿来当训练赛用的；一场比赛用这种战术和用那种战术，换1、2个队员，场上队员互换一下位置都可能带来反差极大的效果，所以输球时用SL大法适当调整一下或许会收到奇效，而且可以总结出对付某些球队的打法，下次遇上就好打一些了；不要让场上都是老队员或小队员，提前培养主力的接班人，让场上队员年龄更合理对球员保持体力作用很大。



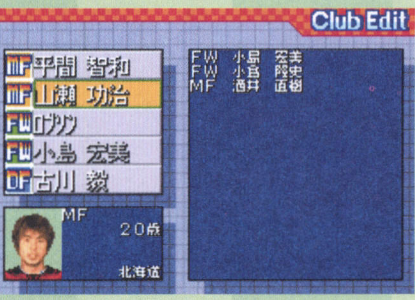
其他篇 还有一些游戏中容易被忽略掉的小要点。

还有一些小技巧对游戏很有帮助。首先前期的SL大法是必须的，GBA版的SL之后会从该日比赛前的经营阶段开始，可以有很大的调整空间，但后期球队实力强大后再SL就体会不出游戏乐趣了，而且会伤机器的（《球会A》的SL只能通过关机实现）。



第一年之前会有三场只执教不经营的比赛，而且还有续约条件，在下以为只要完成条件足够，带队降级比保级成功要好。虽然如此一来第一赛季会比较困难，但这也是夺得JZ奖杯的唯一机会（不会有人后期还带队降级吧），从长远看（收集奖杯的目的来看）还是利大于弊。

准备一份片假名表放在旁边并略学一点日语发音规则对游戏的帮助非常大，而且这也是一件非常轻松的事情。



↑游戏一开始选择球员很重要。

附录 各种训练的效果一目了然。

スタイル（攻击方式练习）

日文名	中文名	效果
ショトキパス	短传渗透	适合打短传战术的球队
ロングフィード	长传冲吊	适合打长传战术的球队
ドリブル	个人盘带	适合打带球战术的球队
サイドチエソジ	边路下底	适合打扯边战术的球队
自主トレ	自由训练	球员按自身位置特点自由进行训练

ミニゲーム（针对性练习）

日文名	中文名	效果
オフエソス	进攻练习	强化进攻
ディフエソス	防守练习	强化防守
パスワク	传球练习	强化队员间传切配合
个人技	个人练习	练习队员个人能力
コソディツョソ	体力调整	调整队员体力、轻度体能训练，降低疲劳度

战术

日文名	中文名	效果
ライソOF	造越位	后防球员同时移动，适合后卫平行站位球队
パレッツソグ	状态特训	提高球员状态，精神力，适合压迫对手打法的球队
ャットプレィ	定位球	强化练习角球，任意球
基础技术	基础练习	练习基础的体力和技术
连携强化	增加连携	增加球队连携值，球员间配合更默契

重点指导

训练名	效果	强化对象
ポストプレィ	射手强化、中锋战术	CF
ウィソグ	攻击型前卫突破进攻	OH
ゲムメカ	中场组织进攻	OH、DH
ボラソチ	防守型中场综合训练	DH
リベロ	中后卫助攻	GB
ゴールキーパ	门将强化	GK
ストライカ	射门练习、射手培养	CF
ャカソトドップ	边锋战术、切入射门	FW
ドリブラ	控制中场、中场传递	OH、DH、SH
サイドバック	边卫攻防练习、边路进攻	SH、SB
ストッパ	中后卫防守强化	CB
コソディショソ	状态调整、保持状态	ALL







黑色细胞ZERO

作为全系列销量35万的非主流游戏的新作，延期一个月后终于如期发售了。不能说本作的水平有皇家和纹章两大战棋巨头那么高，但也绝对没有让等待的玩家失望。作为SRPG类游戏，本作的系统有自身的特点，给人感觉很有新意。战斗场景超亮丽，在剧情和音乐方面也有着不俗的表现。阿俊推荐。

GBA	厂商：NEC	发售日：2002.8.30
	类型：SRPG　价格：5800日元	其他：——

序

有这样一幅远古图画：在黑与白的世界里对立存在着三个种族。长着白色翅膀的叫做天使，是世界的支配者。长着黑色翅膀的叫做恶魔，是暗黑的残害者。而人类只是夹缝中弱小者。白翼代表幸福，黑翼意味灾难。这是造物主的对人类的恩赐与惩罚。故事发生在文明成熟时……





第一章

清晨，女主角玛特伊娅来叫上男主角加依索一同出门，去看望受伤的白翼村人梅夫斯多。路上碰到了黑翼假面人约巴内和黑翼少女露嘉，但他们似乎并没有恶意。而玛特伊娅似乎身体很不舒服的样子，屡屡头昏，最后竟然昏倒在地。加依索立即把她抱到教会找到神父帮忙治病。在路上会再次碰到露嘉，她想帮助加依索，这里推荐答应下来。因为这关系到此后的剧情。经诊断原来是因发烧而致，喝药后休息一下就会没事了。与此同时，政府军的高官六白翼男德依鲁出现。他居然声称玛特伊娅是神选拔的实验品并把她带走。加依索当然无法容忍这种强权。游戏第一战，必败。在德依鲁强大的魔法下，加依索脆弱的生命眼看瞬间即逝。危急时刻白翼人梅夫斯多挺身而出愿用自己的生命换回加依索。另外黑翼女露嘉也要帮助加依索。这里可以选择取得白翼或是黑翼。如果之前不要她帮忙的话就没的选择。拥有羽翼的加依索终于发怒了。第二战没有难点，敌全灭即可。神父在用生命考验加依索后，用最后的气力告知德依鲁携玛特伊娅往大陆而去。上天捉弄人，最终帮助他的的人居然是黑翼的恶魔。





第二章

加依索离开家乡，同约巴内和露嘉一路追到乌欧塔街。此地的教会正实行一种新的戒律。当地的居民似乎对黑翼人很不友好的样子，惹得露嘉险些动手，好在被人及时拉住。此时加依索收到了露嘉的纸条说发现了重要的情报。众人汇合时，露嘉把同伴黑翼人扎依欧介绍给大家。他正是当地的反天使教团组织的成员。就在此时，教团的干部思特伊率领士兵赶到，怒斥加依索不分善恶。但在加依索眼里，黑色已经是他的朋友。而敌人则恰恰是白色，这真是天大的讽刺。此战总算有人员可编成队伍了，胜利条件敌全灭。这里要注意的是各人员的特性。加依索和扎依欧都是属于力量型的角色，善于近身战。其中扎依欧攻击力最高，为主力战将。露嘉攻击范围广，做后排人选。魔法师约巴内此时还不具备强大的魔法，拖后即可。另外，本作把敌人击倒后还要再攻击一次才能彻底KO。反之我方也是一样，在被击倒后及时回复HP可复活。

最要注意的是本作的魔法攻击和回复HP是不分敌我的。也就是说用魔法回复如果敌方也在回复范围内也会得到回复。战后会有此战的评价级别。而经验值可自由分配给各人员。自动手动均可，很体贴人微吧。人员的各项指标依次是攻击力、魔法、体格、速度。分配的时候可以先参考一下电脑的默认数，再依照各人员的特点有目的的培养。比如力量型的就着重培养攻击力和体格，魔法型则反之。当



然，决不能对其他项目毫不顾及。否则到了后期就很困难了。思特伊被击败后，竟因此殃及自己。教会又派来大量士兵围剿众人。此战我方再加入一人艾古萨鲁。此人手持战斧攻击力极强，值得信赖。然后可进入城内购物，还有角斗场可以挑战。战后众人说服思特伊加入我方。原来艾古萨鲁是来求援的，众人整顿装备后即刻赶赴监狱营救被加塔斯兹斯军抓获的莉莉斯。此战要留神敌军官依培鲁的魔法攻击。战后拥有黑翼之神称号的乌亚鲁多斯登场。

第三章

起初的商店里有大量强力武器，另外还有各种加能力的宝石，不妨买入一些。在有翼族的世界里，有着两翼四翼六翼之分。拥有的羽翼越多就意味着其等级越高。而之前夺走玛特伊娅的六翼德依鲁就是最强力的天使了。众人经过大战，尚未来的及休息。一四翼天使兹莉娅前来求助。她的弟弟被教会抓去了，而且同被关在监狱实验室里的还有大量的小孩。教会三番几次的抓小孩去做实验，另外还高额招募医生。看来定是有什





么不可告人的阴谋。众人一合计决定前去教会查个究竟。但刚潜到教会门口就被士兵发现了，没办法，拼了。此战我方有思特伊、莉莉斯和兹莉娅三位女将加入。其中兹莉娅为弓手，可做远程发炮。此番人员整齐，放手大举进攻吧。只要稍加留意敌神父的魔法攻击，应全力集中攻击之。其余小兵都不足为奇。如不幸被魔法击倒应立即帮其回复HP复活，以免遭毒手。战后，愤怒的露嘉一击将敌神官KO。根据情报一行人直接杀赴教会的另一个据点，旧教会遗迹。这里果然是敌教团的总部，积聚了大量的士兵和神官。此役可要留神了，最好利用敌的移动范围逐个将之引过来再一一击破。建议兵分两路左右开攻，最后再集中火力灭掉总神父即可。

战后会有两个选项出现，无论怎么选都对剧情没有什么影响。但此时，露嘉终于没能克服恶魔的天性。暴走冲向人群欲吸血，受害者大声呼唤引来了士兵，看来一战难免了。此战我方只有五人闻声赶到。人员不整齐，但好在敌方也都是些士兵而已，目标敌全灭。此役的地形显然对我方不利，尽量用脑吧。

在大家的帮助下，露嘉总算是恢复了正常。但与此同时突然一阵非常诡异的笑声袭来。一货真价实的黑翼嗜血狂魔登场，亚拉格并极力诱导露



嘉的嗜血本性。而他的第一个目标就是加依索，在其锋利的刀爪下加依索只能选择奋起抗击。此战除了有亚拉格登场外还有一些士兵。不过我方的地形比较有利。战后从亚拉格口中得知现在玛特伊娅就被关在旧教会遗迹的实验室里，而且即将被实施某种实验。虽然他是个不折不扣的恶魔，但这样的消息还是由不得大家不相信的。选择第一项出击。加依索在听到玛特伊娅的消息后激动地狂吼。而身在实验室的玛特伊娅也似乎听到了加依索的呼唤。但最终还是被送进了实验室。痛苦、悲鸣、呼唤、挣扎……





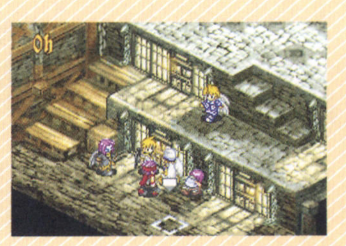
第四章

终于到了教会颁布新戒律的时候了。街上的反教会组织也正在招募共反者，得到了大量市民的反响。其中教会的内部人员还把有关的机密文件偷出。此事惹怒了教会，出重金悬赏缉拿泄密者。而那



张从教会传出的纸条正到了思特伊的手中。与此同时，教会对反叛组织的镇压行动也日益临近。就连黑翼之神乌亚鲁多斯也不放心的赶到。此时莉莉斯前来报信说是已经找到了关押兹莉娅弟弟的具体地点。就在众人决定即刻前往营救的同时，又传来了露嘉和扎依欧被士兵围捕的消息。此时出现选项。教会对于黑翼恶魔就是抓到就要即刻处刑的，不得迟疑，还是先去救露嘉他们吧。就在教会即将要动手的危急时刻，加依索等人及时赶到。此番劫狱之战敌方有两个白翼魔法天使





参战，好在他们的大攻击范围的魔法攻击力不算高。士兵并不算多，目标敌全灭。对于最后一层的那两个天使和士兵，完全可以利用有利的地形让弓手兹莉娅站在上一层射他个没脾气。

在成功救出露嘉和扎依欧二人后，众人又马不停蹄地赶到神殿内营救兹莉娅的弟弟。而玛特伊娅也在神殿当中，教会正要进行着某种仪式。思特伊则被人告发因此遭到了敌神官的袭击。就连六翼天使德依鲁少佐也再次现身了。仇人相见分外眼红，加依索终于再次爆发出黑翼来，与德依鲁形成对峙。此战德依鲁还不会出战，由天使守卫队长应战。此番的敌人开始会使用移形换位魔法强占地形了。不过问题不大，我方人员除了思特伊外全在阵中。怕他做甚，你移到哪我杀到哪（笑）。战后救出思特伊。但这么一扰，打草惊了蛇。德依鲁携玛特伊娅逃走了，加依索正要追赶就被敌神官挡住去路。不给他点颜色看看是不行了。此战敌阵中除了两个小兵外都是有六翼族和神官，攻击力很高。而且敌AI都有所提升，移形换位运用的很聪明了。最好是统一行动比较好，单个人员冲得太前了容易被敌人换到包围圈内。还是稳扎稳打吧。

战后那个告发思特伊的人吓得没命地跑。而此时嗜血狂魔亚拉格再次出现，告知加依索德依鲁带着玛特伊娅逃到秘密祭坛室去了。但他为什么要屡次提供情报呢？现在也想不了那么多了。加依索闻讯赶赴祭坛室。与此同时另外一方面，隐藏在秘密祭坛室的德依鲁少佐下令关闭一切防御建筑，粮食足够守城一个月。但就在此时，一声剧烈的炸响。合金之门被一击而破，冲进来的不是别人，正是黑翼暴发状的加依索。思特伊紧随其后，但令人惊奇的是眼前的德依鲁少佐竟然会是思特伊的亲哥哥。她怒斥兄长的暴行。在其兄长眼里，什么建立世界之树召唤大地母神建立天使乐园，其实只不过是实施残害天使以外的所有种族的野望罢了。那才是其实验计划的真正目的所在。就在加依索要动手救人的时候，德依鲁的顶头上司大佐登场，命令德依鲁动手铲除异党。此战我方大部队还未到，只有加依索和兹莉娅两人。敌方则有一个天使兵和几个杂兵。当然，德依鲁少佐终于再度登场。但其还是和初战时一样，HP100。我方两个一力量型一弓手也就绝对够作掉他了。之前收拾杂兵的时候记得配合好一回合把之击倒在地后彻底KO，否则天使会使用回复魔法。

随着德依鲁的战败，这座被称为世界树的神殿竟然开始坍塌。德依鲁等教会人员被困在废墟内。而思特伊则奋不顾身的冲进实验室去救她的弟弟克罗特。就在姐弟俩刚重逢的时候，突然一阵地震袭来眼看巨石就要砸到克罗特，此时莉莉斯及时冲出用身体为他挡住了灾难而自己则身负重伤。就在众人抱着重伤的莉莉斯正要脱出神殿的时候，敌阵突然又杀出一重甲骑士团长巴斯加。此战我方人员有所调整。加依鲁不知去向与大部队失去了联系。而莉莉斯则是负伤不能出战。但增加了思特伊的弟弟克罗特，此人为纯弓手，实力还是不错的，攻击范围全队最大。而敌方除了杂兵外还有两个重甲骑士和两个六翼天使兵。最后让魔法防御能力强一些的人员打前阵，推进的同时也要注意保持队形，千万不能靠在一起。否则敌魔法杀伤力是很强的。战后记得给刚入队的克罗特升两级。



第五章

世界树神殿坍塌后，乌亚鲁多斯日夜不休的派人展开营救行动。而嗜血狂魔亚拉格竟然和重甲骑士团聚在了一起，看来又有事情要发生了。另外一方面，从神殿成功脱出的大队人马带着负伤的莉莉斯逃亡到了秘密地下据点。也就是前一次黑白大战时战败后恶魔族隐居的地方了。这魔族故乡商店的东西就更为丰富了。除了武器防具外还有大量的指轮哦。当然，要购物的话钱就一定要多多多，否则可就残残残念了（激动的结巴了）。回到露嘉家中，她的父亲看到有伤员立



即组织人员为其治疗。但他似乎已经厌倦了战争，对于反天使组织的行动不是太理解。原来黑翼族和白翼本来就是一个祖先流传下来的，但没想到到了后来居然成为了对立的双方。

次日，莉莉斯逐渐苏醒了。大家也就稍微放点心了。但据情报说，地上的教团正在极力搜寻恶魔族的地下据点的秘密通道，情况已经比较危机了。而就在此时，村子突然遭到了强盗的袭击。据露嘉的父亲说那些强盗已经多次洗劫村子了。众人闻风而动，一道去铲除那些黑翼族的败类。此战敌方的强盗兵实力还是很强的，留神他们的魔法攻击。另外还有鞭子兵登场，人多势众，万不可轻敌。众人合力终于将强盗击退了，但这样总不是个办法，如果大家又离开村子怎么样呢。众人决定去找长老商议此事，由兹莉娅留下看护在床养病的莉莉斯。而此时长老还要提到将来优化恶魔种族的事情，也就是和人类或是天使族通婚得到的下一代，期望他们可以去除掉恶魔族的嗜血特性继承黑翼的强大战斗力。但露嘉似乎并不赞同这种说法，又独自跑出追杀逃走的强盗。但此战只有露嘉一个出战单挑敌手，后果当然是可想而知了。好在我方大部队及时赶到，真正的战斗开始了。此战的地形对我方不利，通路很窄只能走一个人，也就必然造成一字型队。给了对方的魔法群体攻击以可乘之机。建议让机动力高的人员冲锋，缠住对方的魔法师然后大部队再伺机压上。战后对方的第三中队的中队长出面调解。原来他们也是一个反天使武装组织，因为弹尽粮绝而有一部分的士兵闯入村子抢夺食物。大家本是黑翼同类，如果再自相残杀的话只会令本就虚弱的黑翼种族更加雪上加霜。通过调解后，双方愿意今后保持合作关系，事情也就做罢了。

大家返回村子。据看护莉莉斯的露嘉老爹说，经过疗养后莉莉斯的伤情本已经趋于平缓。但就在昨晚莉莉斯的病情又莫名其妙的加重了。据称晚上看到一个神秘的黑影来到村子。看来这个神秘人极有可能是令莉莉斯病情不稳的因素。但现在已经没有时间去调查此事了。大家决定由露嘉等人留下调查，其他人带着莉莉斯上路返回地上。当大家来到地面时街道早已是一片废墟。而此时敌教团早已闻风而至将众人团团围住，看来这回到地面就先得来一场突围战了。此番莉莉斯久疏战阵还很难适应，不要让她与敌人正面冲突，后援补补血是可以的。而紧接着的事情就令大家万万都想不到，被他们尊称为黑翼之神的乌亚鲁多斯竟然会攻击他们。既然到了这个地步也就不得不迎战了。此战要留神乌亚鲁多斯的大范围魔法攻击。不过他的防御力不怎么强。

但战后才知道原来乌亚鲁多斯也是误会大家了。此时露嘉等人从地下带着情报返回地上，调查到的元凶就是嗜血狂魔亚拉格和重甲骑士团。而此时已有大量重甲士兵找上门来了。此番我队人员整齐，怕他做甚，死啦死啦地。只要推进的时候注意保持队形避免被敌方魔法群体攻击即可。击退重甲骑士团后众人就世界树神殿崩塌的因素展开了谈论。而加依索和码特伊娅的下落至今都仍是一个谜。众人决定即刻动手搜寻二人。

第六章

另外一方面，恶魔亚拉格竟然抢先找到了玛特伊娅。他正在筹划了某种





阴谋，而且他似乎知道教会把玛特伊娅抓来作为世界树祭品的真正原因。众人暂时返回地下找长老商议营救之事。而长老此时也多少能够猜出点事情的真相，玛特伊娅极有可能是被当做祭品，再通过仪式令某种强大的魔神复活。然后利用魔神的强大之力来达到彻底消灭黑翼族和人类而统治全世界的野望。此时乌亚鲁多斯也加入队伍和大家一同行动。此人的实力就不用多说了，绝对不愧为黑翼之神的称号。HP暴多，物理攻击强，超大范围魔法攻击得意，绝对主力战将。购物的时候有钱多就相应稍微给他配备些东西。一些强力武器和防具该买的全买齐吧，但因为此后还会有一处休整地点，还是稍微省着点用比较好。

众人整装赶赴世界树神殿的废墟试图寻找加依索他们的下落。而此时加依索似乎是被敌人洗了脑，暴走冲出实验室，大量敌军尾随追来。现在的加依索已经失去本性，大家都没法接近他。好在关键时刻还是乌亚鲁多斯挺身而出，用自己的生命做赌注唤醒了他。就此加依索重归队中。此时我方的人员空前的整齐，



但只能派八人出战，建议把莉莉斯、思特伊留下。其余的主力人员全力击退敌军吧。加依索归队后大家唯一的目标就只剩下营救玛特伊娅了。众人来到世界树脚下，但眼前的世界树不知为何原因已经变异了。而敌教会肯定在世界树顶隐藏着某种秘密。众人决定飞到世界树顶探个究竟。这里只有加依索是从来都没有用羽翼飞过的人。要跟上大部队还真费了些功夫呢，途中因体力不支降落在半空的平台上休息。

屋漏偏逢连夜雨，就在大家体力不足之时，大量敌军前来狙击。此番敌军来势很猛，而且都是以前未登过场的新兵种。物理及魔法攻击均超强，特别是魔防不足的人员最好不要走的太前。战斗初期电脑会自动把队伍分为两队，而右队的实力明显不足，建议从左队调一个队员过来补充。好不容易击退了敌人继续向世界树顶飞行。飞了一段时间后众人再次降落在平台上休息。不用说了，敌人肯定是不会放过咱们的啦。此战的情况几乎和上战一模一样，小心行事吧。战后众人继续飞行。在世界树顶居然会有一个巨大的空中都市，其景色甚为壮观。这里也是最后的休整地点了，商店里有大量究级装备，花光用光为原则（笑）。当然，不可能每个人都照顾到的，就以几个主力人员为更新装备首选吧。其中主人公加依索的攻防装备建议以漆黑之剑与黄金之盾相组合。另外要注意的是不要再给乌亚鲁多斯花钱换装备了，理由后述。

整顿完毕后就该进入世界树顶的神殿了。此时从神殿深处传来一阵奇怪的钟声令加依索非常的焦躁。那正是嗜血狂魔亚拉格在扰乱加依索神经，因为他知道加依索本是人类，只是移植了黑翼，这样的人的意志是非常薄弱的。另外世界树变异也正是他的阴谋。最终目的则是利用变异的世界树花粉散布到全世界，从而毁灭人类。当他带着玛特伊娅现身的时候，加依索终于还是暴走了。而乌亚鲁多斯也被亚拉格暗算身负重伤。他为了唤回加依索的意识，宁愿牺牲自己。用自己的血撒在加依索的黑翼上令其得到血的净化，永久的成为黑翼族。现在知道为什么不要给乌亚鲁多斯买东西了吧。

在大家合力击败拉亚格时，他竟然莫名其妙的开始融化了。就在众人决定脱出世界树神殿的时候加依索和



玛特伊娅被困住了。而且拉亚格的融化体化身为魔神复活了。最终的决战终于到来了。初期敌人只会中集在地图上部的魔神处不会下来。只有向前推进了，可用诱敌战术。数回合后加依索会挣脱束缚从地图左侧登场。但在接近魔神的同时应留神他的大范围巨焰巨雪魔法攻击。另外要注意的是在消灭所有的杂兵前攻击魔神是无效的。而且魔神一回合可物理攻击和使用魔法各一次，但他是没有斜线攻击的。全灭杂兵后用最快的速度围上去集中攻击魔神的心脏即可。此战的攻击阵形很重要。其中加依索、扎依欧和艾古萨鲁负责第一线肉搏战。当然，这三个人也是体力消耗最大的。他们要承受魔神的物理反击，本就不高的魔防还要再抵挡一次魔法攻击。所以，露嘉等恢复系的人员要守在旁边随时补充HP。而外围则要安排兹莉娅和克罗特两个强力弓手远程发炮。如此双重攻击不出十个回合BOSS必死。

魔神的灭亡意味着世界树的彻底枯竭。原本就是一家的白翼和黑翼的颜色差异也终于不复存在了。世界再次回到了白翼黑翼人类共处的和平年代。加依索谢别众人后展开双翼抱着玛特伊娅飞回他们梦中的故乡。

文/无翼人类：南昌 严俊



塞尔达传说

阅读本攻略请注意地图上的标注，光明世界和黑暗世界地图都用了带圈数字，在文中是有所区分的，前者使用带圈数字(如①、②、⑾、⑿)，后者直接使用数字。本文针对重要物品进行收集，包括全部24个心之碎片、隐藏武器道具等。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002.11月
	类型：RPG	价格：——	其他：美版

正准备休息的LINK感应到ZELDA公主的呼救，虽然叔叔要求他待在床上，但我想不会有人真去照做的。宝箱里是盏油灯，可以用来引火。

到地图①的位置，有棵草的下面隐藏着通向王宫下室的入口，在里面见到奄奄一息的叔叔。原来他是王国骑士的后代，也感应到ZELDA公主的召唤，只是命运没有选择他，不过他把自己的剑和盾送给LINK，当然还有拯救公主的责任。

走出地下室，从正门进入王宫，先绕到房间1a里，沿楼梯进入地下室，宝箱1里面是王宫地图，而开门的钥匙在旁边的卫兵身上。宝箱2里装着回旋镖，同时干掉旁边的卫兵，夺取小钥匙。一直走到地下三层的牢房，ZELDA公主就关在最后一间牢房，但开门的大钥匙在那个使流星锤的卫兵身上，用回旋镖先把他打蒙就容易对付了，宝箱3里面只有5块钱……

保护着ZELDA公主回到1b的大厅，登上二层，把王座后面的装饰物向右推开，一条密道出现了。里面相当黑，要不断用油灯引燃灯台来照明。进入地下一层之后，先取得右边宝箱里的小钥匙。走过两个房间又会遇到锁着的门，这里的钥匙被只老鼠偷了，找到并杀死它你就能来到一层的另一片区域，最后一个房间里有两个拉杆，右边的可以打开通向教堂的门。

这里的牧师还没有被Agah-nim控制，他LINK去卡克瑞可村(Kakariko Village）找村长求助，而他将负责保护ZELDA不被发现。离开前记得取出旁边宝箱里的红心。

地图上标有“×”的地方就是村长的家，可是他为了躲避追捕已经离开很久了。LINK商店外面的男孩那儿得到村长的下落，并在地图上用“×”标出（注意，此时LINK正被通缉，和某些人交谈会被告发。要随时注意卫兵的袭击）。风向标旁边有个摆地摊的，出100元可以买走他一个空瓶子。从酒吧后门进去，宝箱里还有个空瓶。然后去上方的民居，卧床不起的孩子把捕虫网送给了

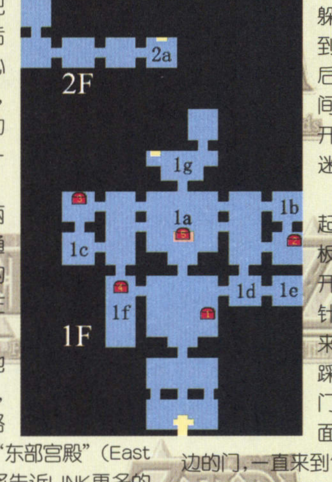


LINK，跳到村子左上方的井，先把宝箱里的炸弹和钱拿到手，然后炸开上方的墙壁，得到里面的心之碎片。村长家西边有间茅草屋，地下室就是个金库，要正确地推动方砖炸开上方的墙壁也能找到一个心之碎片。

经过地图③处的时候，遇见两个正在赌气的兄弟。用炸弹打通他们房间的墙壁，和西屋门外的女子交谈，在15秒内到达花园左边的男子处，即可得到心之碎片。

见到村长Sahasrahla，得知他是七贤者的后人。他告诉LINK，只有拿到三个项链的人才有资格使用王者之剑，如果LINK能得到“东部宫殿”(East Palace)里的“勇气项链”，他将告诉LINK更多的事情。离开前炸破Sahasrahla背后的墙壁，可以获得宝箱里的100元和炸弹。

■迷宫一 (East Palace)



一进门就搬起中间的坛子，踩下面的按钮开门，里面则用一块突起的地板做开关。后面的走廊要利用左右的凹陷躲避滚球，“宝箱1”里是100元。来到大房间1a里，左右下角的坛子后面都有活动地板用来开门。房间1b中间坛子下是开门按钮，打开下方的门，得到“宝箱2”里的迷宫地图。

现在往左走，在1c房间里，先搬起中间的坛子，然后踩底下的地板，消灭所有冒出来的骷髅即可打开房门，取得“宝箱3”内的指南针。然后下楼梯，经过大房间1a来到漆黑的1d，顺时针方向走会踩到活动地板，打开通向1e的门。房间1e最右边偏上的坛子下面藏有一枚小钥匙，用它打开1d左边的门，一直来到1f房间。首先清理这儿的敌人，注意那个独眼怪物，只有当他睁开眼睛的时候才能攻击。当中间围绕坛子旋转的怪物散开之后，立即踩那坛子下的按钮，装有大钥匙的“宝箱4”就会出现了。

用大钥匙打开上方的门，推开方砖，回到1a里，现在可以拿到“宝箱5”里的弓箭了，跳到通向1g的门前的大缸里能找到补血妖精(其他迷宫里也有类似设施)。房间1g也是漆黑一片，不过左右下角和中上方都能点燃灯台。如果进右上方的门，可以获得不少金钱，而左上方的门则通向2F，不过钥匙藏在一个独眼怪物身上。

2F第一个房间2a的门由左下方坛子下的按钮控制，打开之后一直向左走，利用活动地板开门，使弓箭杀掉红盔甲的独眼怪，最后来到BOSS房间2b。这里的BOSS很简单，用弓用剑都可以对其造成伤害，消灭之后获得“勇气项链”。

返回Sahasrahla所在的小屋，他把过去关于骑士和王室的传说讲给LINK听，并赠与贤者家族的传世之宝——帕伽索斯之靴(Pegasus Shoes)，能使用冲刺攻击。在地图



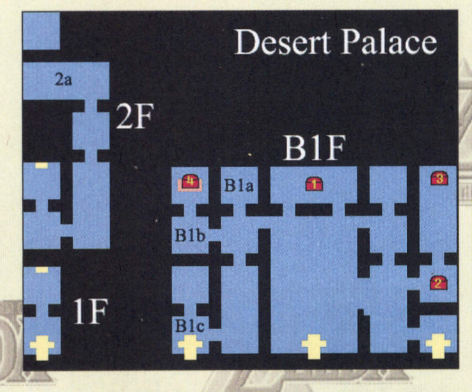
⑥附近有个小房子，入口附近的宝箱里是炸弹，如果在后面的房间拉动右边拉杆，会令外面水塘干枯，露出水底的心之碎片。地图⑿上方石壁可以炸开，用弓箭或炸弹消灭所有怪物，里面的人会送200元。⑦附近的山洞里藏着Sahasrahla所指的宝物——冰魔杖，但是要炸开洞口左边的山壁才能拿到。

④处有个小型图书馆，利用冲刺把书架顶端的古书震落，获得阅读古语言的能力。现在可以向“沙漠宫殿”（Desert Palace）进发了，途径⑤处的山洞时，走到最深处炸开下方墙，可以获得心之碎片。

■迷宫二（Desert Palace）

沙漠宫殿入口被三尊石雕守卫着，中央的古代石碑可以控制它们移动，装备上古书对石碑使用就可以读懂碑文，进入内部。

首先来到宝箱1所在的房间，找到上方坛子下的



按钮，踩下去宝箱就会出现，里面装有迷宫地图。然后是房间B1a里的钥匙，必须用冲刺将其震落。拿着钥匙打开宝箱2所在的房间，取得指南针后消灭所有敌人就能进入隔壁，获得宝箱3里的大钥匙。

B1b房间左边的坛子下面藏有按钮，宝箱4里面是重要物品——力量手套。现在往下方走，房间B1c里左起第三块方砖可以向上推动，如果需要补充体力的话，就去里面的妖精之泉吧。经下方出口离开沙漠宫殿，一直向下走能找到心之碎片，往上就到了沙漠宫殿一层入口，有了力量手套那些八边形的小石头已经不是障碍了。

一层第一个房间里的机关在右边方砖，推动最下面一个即可开门。隔壁左下角的坛子下藏有钥匙，也要小心那些飞行的方砖。二层的房间里没有太多玄机，无非是杀光敌人才能开门或者在坛子下藏钥匙，只有在2a的位置要用油灯点燃四个灯台才能进入BOSS房间。

这里的BOSS也不困难，用冰魔杖的话很快就能解决，弓箭和回旋剑同样有效，胜利后的奖赏是力量项链。

力量手套也能让LINK搬起魔法商店（地图②）东边的大块岩石（白色的那种），来到⑧附近的瀑布区，利用浅滩向东北走，一只大鱼出现在尽头处的瀑布前，给它500元可以买到脚蹼，获得进入深水区并潜水的能力。接着向南游，跳下一个瀑布转向西，岸上西边的悬崖边有心之碎片。

神秘池塘（Mysterious Pond）隐藏在一个瀑布后面，把回旋镖扔进去的话，只要诚实回答女神的问题就能换到魔力回旋镖。欢乐池塘（Pond of Happiness）在小岛上的山洞里，需要不断向里面扔钱，每累计扔够100元可以选择增加炸弹或者弓箭的持有量（炸弹上限是50个，弓箭上限是70支），手头有闲钱的话就来这里“投资”吧。

沿河道游泳钻到地图⑨处的桥下，从一个露营者那里得到第三个空瓶子。在⑩附近撞开树下石头堆，洞里又找到心之碎片。进入浓雾弥漫的森林，⑾附近能找到个蘑菇，继续向东走还能发现一个隐



藏的地洞，里面放着心之碎片，把蘑菇交给魔法商店外的女巫，以后她会做出魔粉。出森林向东走，搬开⒀处的大块岩石进入后面的山洞，遇到一个丢失油灯的老人，于是二人结伴穿过山洞，来到老人在山里的住所。为了感谢LINK的帮助，老人还赠送一面魔镜。利用住所后面的山洞可以到达半山腰，西边的梯子通向山顶，从东边山崖上跳下能得到洞里的心之碎片。回到山顶向东走，踩



上被三块石头围起来的波纹，在传送到黑暗世界的同时，LINK成了一只兔子！前面的两个怪东西向他解释了原因：这个世界和光明世界很像，从光明世界来的人，只要没有月之珠，都会根据他以前的为人变身成另一样东西（是不是因为LINK竟干刨坑、除草、撞树的事儿所以给弄一兔爷当？）。现在向西走到刚才在光明世界里跳下去拿心之碎片的地方，偏北一些使用魔镜回到光明世界，这时应该置身在山顶的高台上，拿走心之碎片后向东北走，终于抵达“赫拉之塔”（Tower of Hera，迷宫叫Mountain Tower）

■迷宫三（Mountain Tower）

这个迷宫里安放着很多水晶球，打击它会令不同的砖墙升起或落下，从而产生不同的道路，注意有时要站在远处用弓箭或者回旋镖去打。

先拿宝箱1里的地图，然后从左下方楼梯到一层拿钥匙，打开二层左上角的门。下去之后要等地板都飞起来门才开，而要得到宝箱2内的大钥匙，必须把周围的灯台都点燃。房间3a的地面上开始出现一种六角星图案的砖，一踩上去地面的落穴会改变位置，产生新的道路。

宝箱3里装的是指南针，上到五层踩那六角星，然后从中间上方的落穴跳下，可以获得宝箱4里的月之珠。现在可以无牵无挂地去见BOSS了，注意只有攻击它的尾巴才有效，胜利后获得智慧项链。

Mountain Tower
(Tower of Hera)
6F 3F 3a
5F 2F
4F 1F

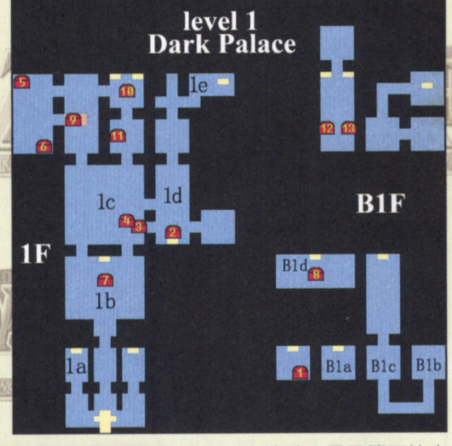
凑齐三件项链，LINK有资格去拿森林里的王者之剑了（绕到后面去拔），但是Sahasrahla告诉他ZELDA公主藏身的教堂被士兵突袭！赶过去一看还是晚了，只好强行突入王宫。从一层来到外面的露台，用王者之剑打开被魔法封闭的门。里边是一座七层高塔，路虽长但难度不大，只要在每层都注意扫清敌人，找到宝箱即可顺利到达顶部，观看Agahnim对ZELDA施法。虽然Agahnim从LINK面前消失了，但其实他就藏在前面的幕布后，对付他只能用“以彼之道，还施彼身”，用剑把他放过来的魔法反弹回去（其实用捕虫网也可以），最后他把LINK传送到黑暗世界金字塔（Pyramid）的顶部。

Sahasrahla告诉LINK，这里原本是黄金大陆，现在已经被恶魔占领，巫师Agahnim以前抓走的，包括ZELDA在内的七名少女都被关在这个世界的迷宫中，现在LINK需要借助她们的力量，夺回黄金力量，拯救世界。

下楼梯往东走，跳下缺口可以找到一个心之碎片。前往黑暗宫殿（Dark Palace）的路上遇见一只猴子，给10块钱带上它一起走到宫殿门口，再出100元它就会帮LINK打开大门。

■迷宫LV1（Dark Palace）

首先到地下一层拿宝箱1里的小钥匙，注意先找到骷髅下面的按钮才能发现宝箱，返回房间1a也要靠隐藏按钮开门。利用B1a里的传送点到房间B1b，



炸开下方墙壁，用弓箭干掉房间B1C里的敌人。从宝箱2内获得地图之后，分别炸开左右墙壁，可发现宝箱3里的钥匙和补血妖精。返回的时候，B1b传送点下面的方砖可以推开。

回到一层走中间的路，进入1b大厅先走左边的桥，并炸开桥上的缺口跳下去，经过B1d返回1b，拿到宝箱7里的大钥匙。接着跳回B1d，找到隐藏按钮，从宝箱8内拿到钥匙。下面该走大厅1b右边的桥了，宝箱4处拿到钥匙，按地面箭头方向跳到对面的平台。进左门一直来到漆黑的1b房间，找到宝箱5、6分别得到炸弹、钥匙，炸开通向宝箱9的墙壁，得到魔法锤。

宝箱10里放着指南针，11、12里只有5块钱和一支箭，最有用的钥匙放在宝箱13内。回到大厅1c，跳上中间的平台击打正下方水晶球。1d的走廊右上

角隐藏着按钮，要把右上方雕像推过去压住。在1e处用弓箭射中雕像的眼睛即可出现道路。利用锤子砸扁地鼠；震翻乌龟，经过传送点一直来到BOSS房间。

因为有面具保护，BOSS没有弱点露出来，所以必须先用锤子砸碎那面具，然后射它头上的晶体。这样LINK救出一名女孩，她把其余女孩囚禁的地方标在了地图上。



■迷宫LV2(Swamp Palace)

在大门外用魔镜回光明世界，把里面的水闸打开（以前此处得到过心之碎片），回到黑暗世界就可以游过水槽，用宝箱1里的钥匙开门，而宝箱2里的地图要把墙壁炸开才能得到。房间B1a和B1b都有钥匙藏在骷髅头下，取得之后推动B1b左边的控制杆将水槽注水，即可到达B1c的大厅。在B1d里向右走，经过B1e回到B1d左边，推动方砖令宝箱3

Level 2 Swamp Palace

1F　1F　B1F　B2F

B1i　B1h　B1f　B1c　B1b　B1a　B1g　B1d　B1e　B2b　B2a

出现，指南针到手了。然后进入B1c左下角的门，获得B1f水槽底骷髅下的钥匙，打开B1c左上角的门，把B1f房间水槽注水之后，记得把水晶球恢复原样。

接着绕道B1c到B1e，爬上迷宫一层。如果从这里左上方落穴掉下去，只能得到宝箱4里的钱，如果从右上方跳下去，就能拿到宝箱5里的大钥匙了。下面当然是开大宝箱6了，这次放的是飞钩，射中骷髅头、宝箱什么的可以把自己拉过去。利用这种方法去右边高台上，找出隐藏的钥匙，从正上方的门来到B1h房间。这里的开门按钮藏在左上角，要用雕像压住，然后进右边第二个门，放空B2a房间内的水池，从池底出口离开。如果缺钱花可以去开宝箱7、8，然后去B2b房间，钻进右起第二个水帘。房间B1i右上角藏有钥匙，打开左边的门就该去见BOSS了。

首先要用飞钩把保护BOSS的小团子一个一个拉过来干掉（最好不要站在下方），然后躲在角落里，算好提前量，用弓箭射它的眼睛。

出了LV2迷宫先向西走到头，站在被桩子围起来的区域里返回光明世界，继续向西，读取石碑上的古文字学会爆发魔法。经过地图1的森林时，见到一个快变成树的人，他也是来这里寻找金色力量的，并恳求LINK帮他找回笛子。拿着他给的铁铲回光明世界，在这个森林的西北角进行挖掘可以找到。然而笛子的主人已经无法吹奏了，他把笛子送给LINK后就完全变成一棵树。

走出树林向西南前进，找到地面上被鲜花围成的圆圈，在里面返回光明世界，到山洞里可以找到心之碎片。经过光明世界卡克瑞可村的时候，对着村中鸟型风向标吹笛子会放出一只鸟，以后在光明世界用笛子可以召唤它来载人。经过北边森林绕到地图⑭的位置（挡路木桩用锤子解决），石头下面有黑暗世界入口，"头骨森林"（Skull woods）就是下一个迷宫。

■迷宫LV3（Skull woods）

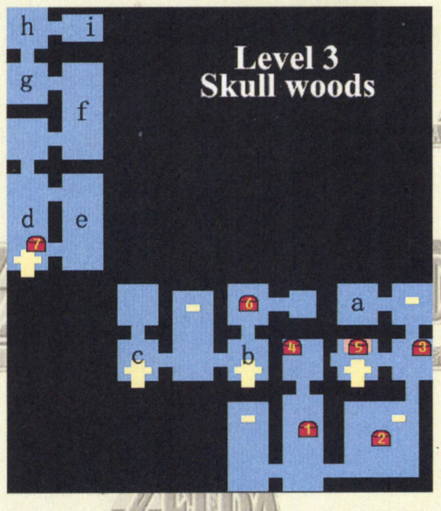
森林里的地洞和张嘴骷髅就是迷宫出入口（注意光明世界里藏在草丛下的洞口也是入口之一），玩家可自由选择攻略顺序，这里只对各房间要点进行提示。每过一段时间就有从天而降的大手袭击，会被扔到出口，所以不要在一个地方站太久。

宝箱1至7分别是指南针、钥匙、地图、钥匙、火魔杖、大钥匙、钥匙。

用火魔杖烧毁森林西北角的骨架即可出现入口。

拉动房间a墙上的拉杆可以打通下方墙壁；房间b开门按钮在中间的骷髅下，要把右边雕像拉过来压住；c房间左上角藏有钥匙；走廊d分上下两层，下层有些挡路的骷髅被遮住看不见，所以走不动的时候要试试抓举；宝箱7要绕道e房间才能拿着；f走廊内四个灯台同时燃烧门才会打开，落穴后面的那个可以用火魔杖点；房间g上方藤蔓后藏有入口；房间h内的敌人身上有钥匙；跳进房间i地板上的洞即可面见BOSS，用火魔杖或者剑都可以伤害到它。

黑暗世界的村庄已经成为盗贼的巢穴，西北角上有间屋子可以花钱玩选宝箱游戏，一个心之碎片会随机放在其中，多实验几次就能找出来。"盗贼之城"（Thieves' Town）就在中央雕像下，用力拉开基座上的栅栏即可入内。



■迷宫LV4（Thieves' Town）

一进门就有四个相互连接的大厅，可以从宝箱1至4里分别拿到地图、大钥匙、金钱、指南针。B1a和B1b两个房间都有钥匙藏在骷髅下，上楼梯前先把B1b房间的水晶球打成蓝色，这样就可以踩到房





间1a右下角的按钮了。在房间1b先取出宝箱5内的炸弹，然后把炸弹扔到阳光照射下的裂缝上（先放一个炸弹，爆炸前举起来扔出去）造出一个洞。

经过B1b来到B1c房间，右上角的隐藏按钮可以打开通向B1a的门。不过现在先下楼梯，扫清房间B2a内的敌人，从牢房B2b里救出被关押的女子，同时拿走宝箱6内的钥匙。用这钥匙打开B2c房间，迅速取出宝箱7里的泰坦手套并离开，现在LINK可以举起更重的东西了。

进入房间B1d，伪装成女孩的BOSS在阳光下现出原形，用剑攻击它头部才有效果。

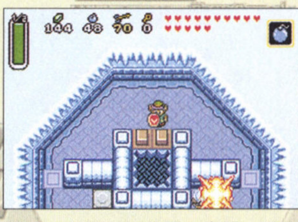
有了新手套即可救出地图3处被困住的青蛙，带他回到光明世界地图(15)处的冶炼屋，然后委托他给打造宝剑，把剑交给他之后去一次黑暗世界再回来就可以取货了。现在去魔法商店，里面的店员会把魔粉送给LINK。跳进冶炼屋门外的井，往最深处的血罐里撒魔粉，小恶魔会让LINK的魔法消耗减少一半。地图(16)处原先是伐木工人住的地方，撞击那棵还没有被锯倒的树，跳到树洞里获得心之碎片。撞击墓地（地图(17)）东北角的墓碑可以打开地道，里面的宝箱存放着隐身斗篷。

把黑暗世界的冶炼屋外所有桩子都砸下去会出现地道口，里面是心之碎片。而冶炼屋里只有一个宝箱，而且打不开，只好搬着走。搬到光明世界(18)的位置，以前那一直不说话的人会帮忙把箱子打开，得到最后一个空瓶子。地图4处是家商店（从房屋西侧跳过栅栏进入），可买到高级盾牌。登上墓地北侧的梯子再回光明世界，可以从洞里得到心之碎片。地图5附近有个山洞，到二层后先用飞钩渡过大坑，然后使用隐身斗篷一直向前即可获得心之碎片。地图2的位置可以花钱挖宝物，多挖几次可以找到心之碎片。

光明世界欢乐池塘洞外的石头下有黑暗世界入口，通过它可以到达“冰宫殿”（Ice Palace）。

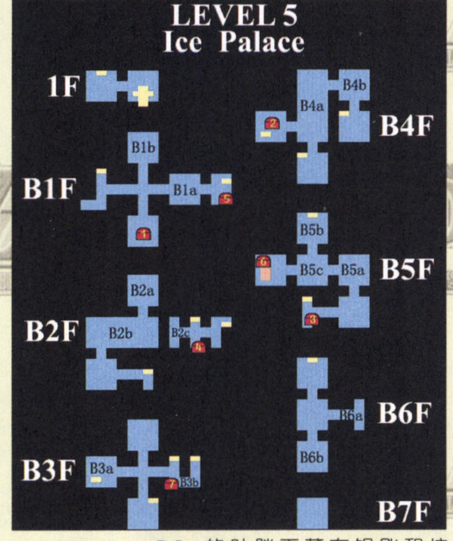
■迷宫LV5（Ice Palace）

进门第一个房间墙壁上的浮雕会活动，用火魔杖烧化掉可以开门，下一个房间有钥匙藏在怪物身上。宝箱1里装的是指南针，要把屋子里的敌人都



消灭才会出现。B1a的房间开门按钮藏在骷髅下，在B1b则要利用炸弹的延时爆炸跳进落穴。掉进B2a之后，出现一种大骷髅兵，先用剑把它骨架打散再去放个炸弹才能彻底解决。有活动地板的B2b房间也有钥匙藏在怪物身上，而下一个房间开门按钮在左下角。

经过B3a下到地下2四层，化掉两个浮雕即可获得宝箱2内的炸弹。利用落穴掉进地下五层，房间



B5a的骷髅下藏有钥匙和按钮。宝箱3里还有把钥匙，但必须踩旁边隐藏的按钮才会出现。经B4a到B4b，用飞钩抓砖块渡过裂缝，一直向上爬楼梯，经过B3b房间时，踩骷髅下的按钮会令宝箱7出现，再用飞钩拉回去即可得到钥匙。在B2c房间中央和左下角分别藏有钥匙和按钮，宝箱4里是迷宫地图，然后拉动左上角雕像的舌头可以开门。

上楼从宝箱5里找到大钥匙之后，推左侧方砖回到B1a。接着按原路走到宝箱2所在房间，炸开左侧地面并跳下，获得宝箱6内的蓝衣服。现在可以打开B5b房间的门了，一直走到B6a房间，把水晶球打成蓝色。接着从宝箱2所在房间门前落穴跳下，举起B5c房间中央的大方砖并跳下落穴，来到B6b房间。通向BOSS处的落穴在左下角，要把雕像拉出来一个才能进去。

对付BOSS首先要把它的保护冰盖融化，然后用剑、火魔杖等武器都可以伤害到它。



冰宫殿西北方有一片浅滩，在上面使用魔镜可以得到心之碎片。光明世界“赫拉之塔”附近的传送点到黑暗世界，从南侧山崖缺口跳下，在洞穴里用隐身斗篷通过针刺地面（注意魔法值），得到伯恩纳魔杖，然后从“赫拉之塔”西边的石板上学会大气魔法。用笛子召唤小鸟把自己带到地图西南角，从石头下的入口来到黑暗世界，走到6的位置使用魔镜，在石头下的洞中获得心之碎片。然后进入地图7附近的洞，获得宝箱里的心之碎片。最后站在中间标有魔法纹章的地面上使用大气魔法，进入“痛苦泥潭”（Misery Mire）。

■迷宫LV6（Misery Mire）

进入后很快就到了地下一层，在房间B1a的左上角藏有钥匙，如果已经拿到隐身斗篷或者伯恩纳魔杖可以进入针刺区，踩骷髅下的按钮令宝箱1出现，再拿一把钥匙（这不是必须拿的）。往上走一直到B1b，左边藏有钥匙，打一下水晶球再向回走，从宝箱2内拿到地图。回到大厅B1c，上层铁网上的骷髅下藏有按钮，控制着宝箱3的出没，箱子里是把钥匙。推开B1d房间中央的砖进入B1e，一直向前拿宝箱4内的钥匙，打开B1c左下角门进入B1f，找出藏在敌人身上的钥匙。把房间B1h内四角灯台都点燃即可获得宝箱6里的指南针，最后由B1g房间爬到一层。

1a、1b两个房间各有两个灯台，先把挡路的砖推开，然后迅速点燃这四个灯台，1c房间右下角就会出现一个洞，跳下去获得宝箱5内的大钥匙。现在可以去开宝箱7了，要注意的是，一进入B1i房间就用飞钩射对面的砖，以便在桥毁坏前通过。这次得到的是索玛瑞亚魔杖。

LEVEL 6
Misery Mire

走B1e中间的门来到地下二层，B2a左边隐藏的开门按钮需要用索玛瑞亚魔杖制造的砖压住。经过B2b房间时，要打一下上方的水晶球，然后炸开B2c上方墙壁，去里面再打水晶球，最后从B2d上楼梯前还要击打上方的水晶球，这样才能进入BOSS房间。

如果有伯恩纳魔杖将会很简单，张开魔法护罩冲过去乱砍都行。否则就要小心BOSS的闪电了，打运动战比较好。

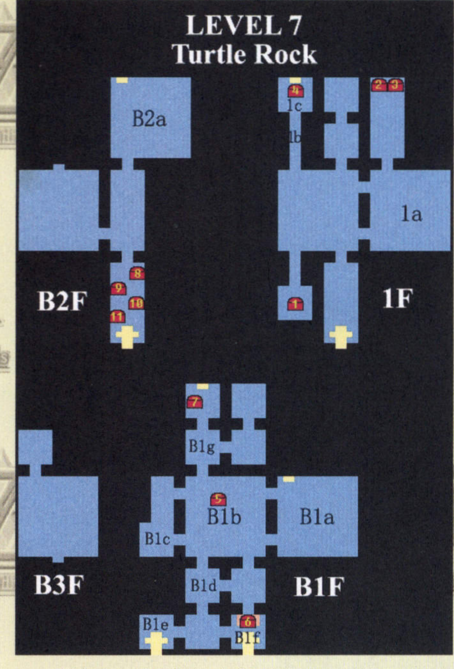
地图9处是个专门卖炸弹的商店，现在新品到货——大炸弹，买一个带到金字塔二层（路上不要做跳下高台等危险动作）炸开裂缝，把



弓箭和剑扔进里面的神秘池塘(Mysterious Pond)即可换到银箭和金剑。接着到地图8的位置找到河流中用石块围成的圆圈，随便找个东西扔进去能获得地震魔法。利用飞钩跨过新桥来到光明世界⑲处，岩石下面有黑暗世界的入口，经过很多山洞终于爬上黑暗世界的山顶(注意利用洞里的落穴)。洞口附近的大岩石下隐藏着地道，一直向前到没有路的地方使用大气魔法，透明地板就显现出来。接着靠炸弹开路走出洞外，用魔镜收集到心之碎片。在龟岩(Turtle Rock)门外使用魔镜，爬到岩石顶上按照右、上、左的顺序砸木桩会出现黑暗世界入口，传送过去再使用地震魔法就能进迷宫了。



■迷宫LV7 (Turtle Rock)



迷宫里有问号的地方都可以用索玛瑞亚魔杖造出活动平台，并控制它的移动方向。

拿到宝箱1里的指南针后要用魔镜返回迷宫入口。在大厅1a里必须一边控制平台移动，一边点燃四个灯台，它们一起燃烧的时候通向宝箱2、3的门会打开，从而获得地图和钥匙。走廊1b内的敌人身上藏有钥匙，用它打开1c房间的门，打一次水晶球并推动方砖让宝箱4出现，取出里面的钥匙即可下楼。

钻管子经过大厅B1a、B1b来到B1c，从敌人身上搜出钥匙打开下方门，取出宝箱5内的大钥匙。然后再钻管子来到B1d房间，扫清敌人从下方门离开，炸开B1e下方墙壁，从外面绕到B1f（进入之前使用魔镜，杀光洞内独眼怪可得心之碎片）取得镜盾。炸开B1g房间上方墙壁，用宝箱7内的钥匙开门，LINK来到漆黑大厅B2a。设法让平台移动到中央，踩骷髅下的按钮才能打开左下角的门。宝箱8、9、10里都是钱，只有11里是钥匙。

现在可以去底下三层见BOSS了，最好预先准备两瓶回复魔法药水，因为开始的时候需要分别用冰、火魔杖打BOSS喷火和吐水的头，最后攻击它身体上颜色不同的部分即可。

■迷宫LV8 (Ganon's Tower)

最后的迷宫难度较大，特别是第一层，不同的人会有不同走法，这里只介绍各房间要点。

26个宝箱分别装有：1－地图；2－钥匙；3－弓箭；4－大钥匙；5－炸弹；6－弓箭；7－红衣服；8－弓箭；9－炸弹；10－钥匙；11－指南针；12－钱；13－钱；14－弓箭；15－炸弹；16－弓箭；17－钱；18－钱；19－炸弹；20－炸弹；21－钥匙；22－钱；23－炸弹；24－炸弹；25－弓箭；26－弓箭。

房间1c有钥匙可以撞下来；1i右上角藏有钥匙；1a右下角藏有钥匙；要让宝箱2出现，先推走左边中间的方砖，然后对宝箱放飞钩；进入1j房间需要不断利用传送点前进，而且左侧墙壁可以炸开，找到里面房间地面上正确的开关会打通上方墙壁；在1b的大厅里有透明地板，用火魔杖点燃灯台可以看到；打开宝箱3之后炸开旁边的地面，掉进房间B1a与以前的BOSS战斗，依靠银箭可以轻松解决掉；宝箱10必须要等地板全飞完才出现；房间1d里点燃四个灯台下方的门会打开；在1e处要把炸弹扔到传送带上去改变水晶球；房间1f藏有钥匙；1g屋子里雕像背后有可以改变地面的星星；走廊1h也有透明地板，点火可见；房间4a里又是以前的BOSS，现在它已经相当弱了；房间5a、6a都要点燃四个灯台才能继续前进；宝箱19、20所在房间的敌人手里掌握着一把钥匙；在6b处也需要传送带把炸弹送到墙壁的裂缝处。

对付这里的BOSS还跟以前类似，必须反射他的魔法，不过要注意分清真身。打倒他一次并不算完，还要到金字塔里进行最后的决斗。一开始只有强攻，而后他会熄灭灯台，利用黑暗隐藏自己的位置。这时应该先去点灯台，看准BOSS的移动方向提前守在附近，他一现身立即出剑，只要击中就会变颜色，抓紧时间用银箭射他，他挺不了几次的！

■隐藏迷宫

从金字塔三层东侧跳下去，钻进裂缝里就到了本游戏新增的迷宫——四剑宫殿（Palace of the Four Sword）。如果你已经把单机和连网游戏模式打通就可以进入这里，不过一定要多带加血药水。

迷宫本身并不复杂，大厅的四个角上各有一道门，通向把守四把剑的BOSS，他们都是以前遇到过的怪物的加强版。

★左下角方向——

点燃水池边的灯台，然后利用潜水躲避攻击游到对岸（灯台一灭水流就会加快）就到了BOSS房间。这次的攻击方法变化不大，一是留心抓过来的小喽罗是否在放电，二是主体完全暴露后可以直接用剑生拼。

★右下角方向——

快速杀光第一个屋子里的敌人即可开门。下一间就必须注意了，要像图一那样把炸弹扔到水晶球旁边，然后立即往上方出口走，只要动作快时间是刚好够用的。这里的BOSS变得经打了，要反复打碎三次面具，前两次用剑打他头上的晶体，最后露出来的眼睛用弓箭射。

★左上角方向——

杀光第一个房间内的敌人，在第二个房间用飞钩抓骷髅过落穴，然后造出砖块压住在左下角隐藏的按钮。第三个房间下层的布局如图二所示，因为被上层遮挡所以不容易通过。接下来又和蝴蝶怪见面了，它学会了分身术，所以必须找准主体攻击。

★右上角方向——

进入的第二个房间要先用弓箭破坏骷髅，然后像图三那样把造好的砖扔过去压住按钮。后面的屋子必须站在中央平台上方的边上，冲撞中间的方砖，在LINK被反弹回来的时候，也正好跳过裂缝，会易容的BOSS扮装成LINK的叔叔，然后又自己会显形。还是先打头部，等被打下来了，头掉了还很欢实呢就开始攻击那漂浮的猪头，让头撞击身体可以造成伤害。

凑齐四柄宝剑以后进入大厅中间的门，四个假LINK相继出现。对付他们主要靠他们出招的漏洞，比如等他们撞到墙上的时候攻击，或者等其逼近到一定程度时先一步出剑（比较冒险的战法）等。都解决以后可以看到黑暗世界各个迷宫后来的样子。

■文/刘鹏





■作者/文月

基本操作

十字键——方向控制
A键——跳跃
B键——攻击,按住不放会原地转鞭子。
L键——发动/停止卡片组合特效
R键——特殊移动,需要拿到特定魔法物品后,与方向键配合使用。
下+A键——滑铲,可以钻过某些狭窄通道。
上+B键——放出辅助武器攻击

卡片与DSS

这是一个类似于魔法的系统,通过作用卡（ACTION）和属性卡（ATTRIBUTE）组合可以产生100种效果。这两类卡片各有10张,使用前先在菜单的“DSS”项内设置,在两类卡片中各选一张,然后回到游戏画面,发动卡片组合特效即可。使用卡片特效会消耗MP,而该种卡片组合的效果也会在菜单里显示出来,不过有些特效不是发动就会觉察到效果,比如召唤兽效果,不用组合键发动是不会扣MP的,组合效果也不会在菜单里显示（一直显示???）。具体的卡片收集和组合请见下文。

卡片获取方法

所有卡片都是在杀死敌人时获得的，不过也要看运气和等级，越高越容易让敌人留下卡片。下面列举所有会掉卡片的敌人，注意有些虽然在初期就能见到，但是由于敌人的等级比较高，建议还是等自己有相当实力之后再来收集，以免反复打好久都不见卡片掉出来。

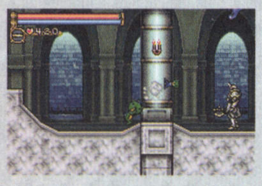
卡片名	持有卡片的敌人
MERCURY	ボーンヘッド（开始游戏不久，地下墓地里出现）
VENUS	スライム（谒见之间）
JUPITER	ヒートシェイド（机械塔）
MARS	ブラッディソード（礼拜堂）
DIANA	マンイーター（地下回廊）
APOLLO	アークデーモン（地下保管库）
NEPTUNE	アイスアーマー（地下水道）
SATURN	ファレンエンゼル（斗技场入口附近）
URANUS	スケアリーキャンドル（游戏后期，机械塔BOSS房间内的蓝色蜡烛）
PLUTO	トリックキャンドル（游戏后期，地下墓地BOSS房间内的蓝色蜡烛）
SALAMANDER	スケルトンボマー（游戏开始不久，地下墓地里出现）
SERPENT	ホーリーアーマー（地下保管库）；アースデーモン（游戏开始不久，地下墓地里出现）
MANDRAGORA	リザードマン；アックスアーマー（谒见之间）
GOLEM	スケルトンエレキ；ミノタウロス
COCKATRICE	デスマンティス（地下回廊）；ストーンアーマー
MANTICORE	サキュバス；サンダーデーモン（礼拜堂）
GRIFFON	スケルトンアスリート；セイレーン
THUNDER BIRD	ワーパンサー（礼拜堂）；デュラハン
UNICORN	ホワイトアーマー（斗技场倒数第二个房间）
BLACK DOG	デビルアーマー（斗技场倒数第三个房间）

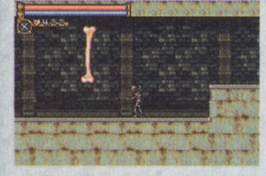
隐藏要素

1.最佳升级场所:在游戏后期,地图①所标出的房间有个女妖(リリス),打倒它可以获得20000经验值!是后期升级必备。

2.小熊变身：地图②标明的房间里有全恶魔城最傻的骷髅——スケルトンメダリスト，一般来说,还没等见着它,人家就已经自寻短见了,可是它身上有珍稀指轮ベアリング,必须亲手杀死它才能得到。做到这一点可不容易,本人用的方法是,装备PLUTO+GRIFFON卡片组合，使移动速度加快,从下方房间入口由右向左走的过程中使用高跳(会斜向左上方飞去),一落到上层房间立即前冲,小跳上平台(按跳跃键时间不要太长,够上平台就行),最好在从平台左边落下过程中就出鞭攻击。当然，把提升幸运值(LCK)的装备用上更好。







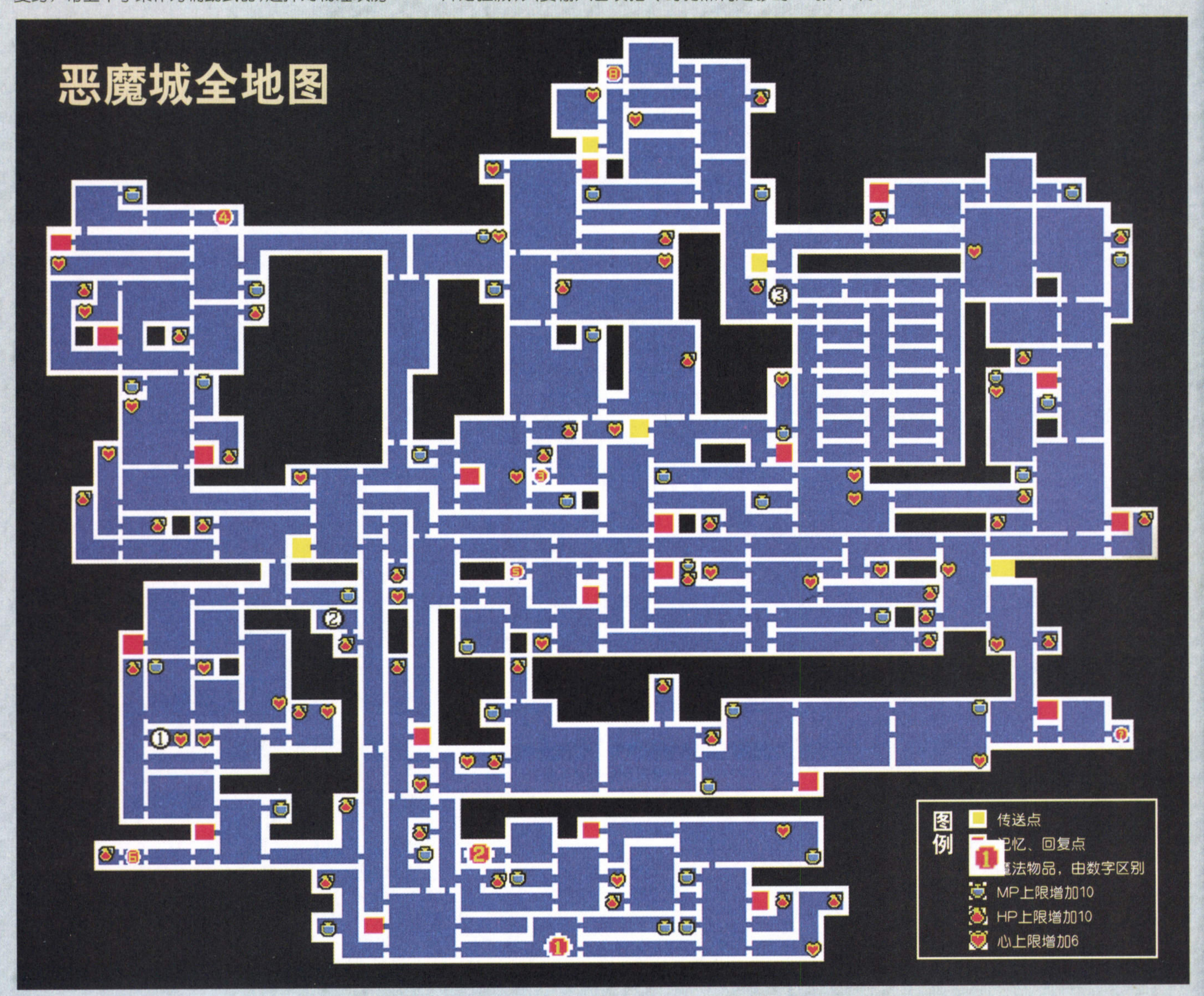
戴着ベアリング使用PLUTO+BLACK DOG的卡片特效可以变成玩具熊,还能发射熊脸飞弹。

如果没有ベアリング,用PLUTO+BLACK DOG的卡片特效只能变成骷髅兵，扔骨头攻击，随机扔出可以造成9999伤害的特大骨头。

3.斗技场：这里不算什么秘密地点，③标出的地方就是入口。但是要通过这儿就不那么容易了，因为里面不能用卡片特效（理论上）。建议具有一定的等级之后再来，并且先储存好足够的HP、MP回复药，带上十字架作为辅助武器，选择对物理攻防提升最高的装备。

虽然“理论”上不能用卡片特效，但可以钻空子。先选好组合(用召唤兽组合比较有效)，然后吃MP回复药，退出菜单后立即发动卡片特效，紧接着MP开始狂减，只要输入召唤指令时仍然有足够的MP，召唤兽就会出现。

通过斗技场的考验不仅可以获得最强铠甲シャイニングプレート(STR+10DEF+500；INT+10；LCK+10)，还可以收集UNICORN和BLACK DOG两张卡片。



隐藏模式

在新建游戏存档时，通过输入特殊名称可以进入不同游戏模式(也有条件限制)，列举如下：

条件	输入名称	效果
完成一般模式游戏一次	FIREBALL	以魔法模式开始游戏，初期就拥有全部卡片，但是攻击、防御等数值较低。
完成魔法模式游戏一次	GRADIUS	以战斗模式开始游戏，初期物理攻防都较高，但是不能使用卡片组合特效(DSS)。
完成战斗模式游戏一次	CROSSBOW	以射击模式开始游戏，初期就可以持有很多心，而且辅助武器攻击力加强，心的消耗减少一半。
完成射击模式游戏一次	DAGGER	这是难度最高的了，初期其他数值都很低，只有幸运(LCK)奇高)有1600呢!!)，适合收集物品。

魔法物品(MAGIC ITEM)

	名称	功能
1	ダッシュブーツ	连按两次方向键可以开始前冲
2	跳空石	拥有二段跳能力(空中再按跳跃键)
3	タックル	按“前+特殊移动”键可以撞破特殊的石块
4	キックブーツ	跳跃中接触垂直墙壁瞬间，按特殊移动键能够反弹跳起(可以反复使用)
5	ヘビーリング	可以推动箱子
6	净化石	净化水中毒素，在水下移动就不会损失体力了
7	ロック鸟の羽	按“上+特殊移动”键会做出高跳(空中也可以使用)
8	ラストキー	用来打开“仪式の间”的门

卡片组合效果说明	MERCURY	VENUS	JUPITER	MARS	DIANA	APOLLO	NEPTUNE	SATURN	URANUS	PLUTO
SALAMANDER	火焰鞭，火属性攻击。	提升攻击力约1.25倍。	放出两个旋转火球护体。	使用火焰剑攻击。	挥动鞭子同时放出火球。	下前上+攻击键可以投掷炸弹。	受敌人火属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔コウモリ，挥动鞭子同时会放射火焰。	下前上+攻击键召唤サラマンダ做满屏攻击。	下前上+攻击键可以使用辅助武器必杀技。（注1）
SERPENT	冰冻鞭，对敌人附加冻结效果。	提升防御力约1.25倍。	放出四个旋转冰晶护体。冰晶有冻结敌人能力。	使用寒冰剑攻击，有冻结效果。	挥动鞭子同时放出三枚冰晶，有冻结效果。	下前上+攻击键可以投掷冰块，有冻结效果。	受敌人冰属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔ゴースト，会自动寻找敌人攻击。	下前上+攻击键召唤サーペント做满屏攻击，有冻结效果。	放出辅助武器时，用量加倍（心消耗量也加倍）。
MANDRAGORA	荆棘鞭（藏马？）	提升防幸运约1.25倍。	原地站立不动可以慢慢回复HP。	使用蔷薇剑攻击。	挥动鞭子同时放射花瓣霰弹。	下前上+攻击键可以投掷玫瑰。	受敌人树属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔フクロウ，挥动鞭子同时发射果子。	下前上+攻击键召唤マンドラゴラ做满屏攻击。	每打倒一个敌人可以额外获得20%的经验值。
GOLEM	地之鞭，地属性长距离攻击。	根据地图完成度提升防御力（正比例）。	受攻击后的无敌时间延长四倍。	使用金锤攻击，也可打击地面用震动伤害敌人。	挥动鞭子同时前方冒出岩石攻击。	下前上+攻击键可以使用大地喷出枪攻击。	受敌人地属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔ホーク，会自动寻找敌人撞击。	下前上+攻击键召唤ゴーレム做满屏攻击。	出现分身，模仿各种动作，可有效攻击敌人。
COCKATRICE	石化鞭，对敌人附加石化效果。	平常行走时也能增加经验值。	石化自己，但仍可以移动，而且受攻击不会浮空。	以拳风攻击，有石化效果。	挥动鞭子同时放出有石化效果的小石头。	下前上+攻击键可以使用陨石攻击，有石化效果。	受敌人石属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔メドゥサ，挥动鞭子同时发射小石头，有石化效果。	下前上+攻击键召唤コカトリス做满屏攻击，有石化效果。	根据总游戏时间长短提升防御力（正比例）。
MANTICORE	毒鞭，挥动同时释放有攻击力的毒雾。	吃到“心”的数量加倍。	由身体向外放出大量毒雾。	以毒爪攻击。	攻击时向斜上方抛出毒弹，可产生连续伤害。	下前上+攻击键可以投掷出毒弹，在空中爆炸。	受敌人毒属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔ガスト，可以伤害与它接触的敌人。	下前上+攻击键召唤マンティコア做满屏攻击。	使用辅助武器时不减少心的数量，改为消耗MP。
GRIFFON	疾风鞭，按住攻击键即可连续攻击。	提升魔力约1.25倍。	前冲过程中在前方产生护盾，有攻击效果。	可以使用蓄力攻击，蓄力时间越长伤害越大。	挥动鞭子同时放射冲击波。	下前上+攻击键可以放出龙卷风。	受敌人风属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔风の妖精，挥动鞭子同时发射雷球。	下前上+攻击键召唤グリフォン做满屏攻击。	前冲速度加快。
THUNDER BIRD	电击鞭，按住攻击键可以持续放电。	根据地图完成度提升攻击力（正比例）。	受攻击时伤害减半。	连按攻击键用组合拳攻击。	按住攻击键转动鞭子的时候可以放电。	下前上+攻击键可以投掷雷球，击中敌人时会造成连续伤害。	受敌人雷属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔クロウ，可以伤害与它接触的敌人。	下前上+攻击键召唤サンダーバード做满屏攻击。	根据总游戏时间长短提升攻击力（正比例）。

UNICORN	圣之鞭，空挥的时候可以回复少许HP。	防御力加倍，攻击力减半。	放出两个旋转火球护体。	挥使用圣剑攻击。	挥动鞭子同时放出自寻的光球。	下前上+攻击键可以用光剑雨做满屏攻击。	受敌人圣属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用魔小天使，挥动鞭子同时发射光箭。	下前上+攻击键召唤ユニコーン回复HP。	全身发光进入无敌状态，但一切攻击也无效化。
BLACK DOG	暗之鞭，击中敌人后生成暗云将其包围，产生连续攻击。	攻击力加倍，防御力减半。	四周生成黑暗防护罩，有攻击效果，但是会中毒。	使用手枪攻击（速度慢而威力巨大）。	挥动鞭子同时由身体向外发射霰弹。	下前上+攻击键可以放出黑暗旋涡，对敌人造成连续伤害。	受敌人暗属性攻击可以回复8分之1体力，但要扣除一些MP。	召唤使用小恶魔，按住攻击键给它聚气，放开时有光球连射攻击。	下前上+攻击键召唤ブラックドッグ做满屏吸血攻击。	变身为スケルトン，用投掷骨头来攻击，不过自己被攻击一次就死亡。

注1——各辅助武器必杀技效果为：

●匕首：匕首连射 ●斧头：很多斧头散射 ●十字架：十字架光柱，且自身处于无敌状态 ●圣水：圣水雨，满屏攻击 ●怀表：先是时间静止，然后怀表自动撞击敌人

●在没有辅助武器的时候（从游戏开始就不拿任何辅助武器）使用，会发射强力追踪光弹，消耗100颗心，可以对敌人用目前攻击力连击70次左右

打倒敌人的战利品

敌人名称	持有物品1	功能	持有物品2	功能
ダークアーマー	プラチナプレート	DEF+150（体）	ダブルグリップ	STR+75；DEF+75；INT+75；LCK+75（必须两手都装备）
カトブレパス	ハートハイアップ	HEART+25（吃）	军服	STR+50；DEF+120；LCK+10（体）
レギオン	キュアカース	除咒（吃）	ハイポーション	HP+250（吃）
ヒートシェイド	派手な服	STR+10；DEF+40（体）	卡片（JUPITER）	
フローズンシェイド	魔法の小手	INT+10（腕）	スターブレス	STR+25；INT+25(右腕)；DEF+25；LCK+25(左腕)
アルラウネ	マジックローブ	DEF+200；INT+300（体）	エクスポーション	HP全回复（吃）
デーモンロード	ポーション	HP+20（吃）	怪力の腕轮	STR+100；DEF−25；INT−25；LCK−25（腕）
デュラハン	プラチナプレート	DEF+150（体）	卡片（THUNDER BIRD）	
セイレーン	マインドハイアップ	MP+50%（吃）	卡片（GRIFFON）	
イビルピラー	スチールプレート	DEF+120（体）	おもちゃの指轮	没有作用
ミノタウロス	うまいにく	HP+100（吃）	卡片（GOLEM）	
デビル	ハイポーション	HP+250（吃）	ミラープレート	DEF+300（体）
ウインドアーマー	ポーション	P+20（吃）	ハイポーション	HP+250（吃）
ナイトメア	マインドアップ	MP+30%（吃）	ニードルプレート	STR+10；DEF+400（体）
インプ	卡片（サラマンダ）		うまいにく	HP+100（吃）
フォレストアーマー	チェインプレート	DEF+100（体）	虹色のローブ	DEF+140；INT+250；LCK+15（体）
ポイズンアーマー	キュアポイズン	解毒（吃）	虹色のローブ	DEF+140；INT+250；LCK+15（体）
ウインドデーモン	マインドハイアップ	MP+50%（吃）	贤者の腕轮	STR−25；DEF−25；INT+100；LCK−25（腕）
スライム	キュアポイズン	解毒（吃）	卡片（VENUS）	
スケルトンソルジャー	レザープレート	DEF+30（体）	ブロンズプレート	DEF+50（体）
スケルトンエレキ	卡片（GOLEM）		レザープレート	DEF+30（体）
スケルトンボマー	卡片(SALAMANDER)		ポーション	HP+20（吃）
スケルトン	ポーション	HP+20（吃）	レザープレート	DEF+30（体）
スケルトンスピア	レザープレート	DEF+30（体）	コットンローブ	DEF+25；INT+100（体）
スケルトンナイト	レザープレート	DEF+30（体）	ブロンズプレート	DEF+50（体）
スケルトンブーメラン	派手な服	STR+10；DEF+40（体）	ミラクルリスト	LCK+10（腕）
グール	囚人の服	STR+5；DEF+20（体）	ハートハイアップ	HEART+25（吃）
ゴルゴン	ハートアップ	HEART+10（吃）	にく	HP+50（吃）
ビーストデーモン	アームガード	DEF+10（腕）	カースリング	STR+30；DEF+30；LCK−100（腕）
フレイムデーモン	ポーション	HP+20（吃）	チェインプレート	DEF+100（体）
フランケン	军服	STR+50；DEF+120；LCK+10(体)	忍者装束	STR+30；DEF+80（体）
デビルタワー	ポーション	HP+20（吃）	リストバンド	STR+5（腕）
スピリット	リストバンド	STR+5（腕）	マインドアップ	MP+30%（吃）
マッドマン	布の服	DEF+20（体）	マインドアップ	MP+30%（吃）
グレムリン	リストバンド	STR+5（腕）	マインドアップ	MP+30%（吃）
ミイラ	布の服	DEF+20（体）	ハートアップ	HEART+10（吃）
コフィン	布の服	DEF+20（体）	ハートアップ	HEART+10（吃）
ホッパー	布の服	DEF+20（体）	ガントレット	STR+10（腕）
トリックキャンドル	卡片（PLUTO）		ハートメガアップ	HEART+100（吃）
アックスアーマー	卡片(MANDRAGORA)		レザープレート	DEF+30（体）
ポイズンワーム	キュアポイズン	解毒（吃）	魔法の小手	INT+10（腕）

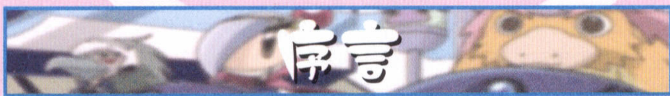
フリーフリッカーマン	布の服	DEF+20（体）	アームガード	DEF+10（腕）
クリンギングマン	囚人の服	STR+5；DEF+20（体）	ミラクルリスト	LCK+10（腕）
ウィルオウィスプ	リストバンド	STR+5（腕）	マインドアップ	MP+30%（吃）
ゾンビ	布の服	DEF+20（体）	ポーション	HP+20（吃）
フレイムアーマー	ブロンズプレート	DEF+50（体）	ハートエクスアップ	HEART+50（吃）
ブレインフロート	レザープレート	DEF+30（体）	マインドアップ	MP+30%（吃）
アースデーモン	魔法の小手	INT+10（腕）	卡片（SERPENT）	
バット	リストバンド	STR+5（腕）	ハートアップ	HEART+10（吃）
ストーンアーマー	ハードリング	STR−10;DEF+50;LCK−10(腕)	卡片（COCKATRICE）	
ゾンビシーフ	囚人の服	STR+5；DEF+20（体）	ラッキーリング	DEF−10；INT−10；LCK+50（腕）
ボーンヘッド	ハートアップ	HEART+10（吃）	卡片（MERCURY）	
ハイエナ	ポーション	HP+20（吃）	漆黑の服	STR+20；DEF+60；INT+10（体）
ワージャガー	ゴールドプレート	DEF+80（体）	忍者装束	STR+30；DEF+80（体）
ブラッディソード	アームガード	DEF+10（腕）	卡片（MARS）	
マリオネット	キュアカース	除咒（吃）	マインドハイアップ	MP+50%（吃）
ワーベア	コットンローブ	DEF+25；INT+100（体）	パワーリング	STR+50；DEF−10；INT−10（腕）
ワーパンサー	リストバンド	STR+5（腕）	卡片（THUNDER BIRD）	
サンダーデーモン	魔法の小手	INT+10（腕）	卡片（MANTICORE）	
ガーゴイル	囚人の服	STR+5；DEF+20（体）	ハートハイアップ	HEART+25（吃）
ポイズンアーマー	キュアポイズン	解毒（吃）	虹色のローブ	DEF+140；INT+250；LCK+15（体）
マイコインド	ポーション	HP+20（吃）	マインドハイアップ	MP+50%（吃）
デスマンティス	卡片（COCKATRICE）		ハードリング	STR−10；DEF+50；LCK−10（腕）
スペクター	マインドアップ	MP+30%（吃）	マインドハイアップ	MP+50%（吃）
キラービー	キュアポイズン	解毒（吃）	漆黑の服	STR+20；DEF+60；INT+10（体）
マンイーター	ハートアップ	HEART+10（吃）	卡片（DIANA）	
ハーピー	派手な服	STR+10；DEF+40（体）	スターブレス	STR+25；INT+25（右腕） DEF+25；LCK+25（左腕）
ヒポグリフ	にく	HP+50（吃）	ハートエクスアップ	HEART+50（吃）
ハンターフォックス	ポーション	HP+20（吃）	にく	HP+50（吃）
ワイト	シルクローブ	DEF+40；INT+140（体）	マインドハイアップ	MP+50%（吃）
アークデーモン	カースリング	STR+30;DEF+30;LCK−100(腕)	卡片（APOLLO）	
キングモス	キュアポイズン	解毒（吃）	ハートエクスアップ	HEART+50（吃）
サンダーアーマー	ゴールドプレート	DEF+80（体）	スチールプレート	DEF+120（体）
ポルターガイスト	マインドハイアップ	MP+50%（吃）	カースリング	STR+30；DEF+30；LCK−100（腕）
ボーンタワー	ハートアップ	HEART+10（吃）	ハートハイアップ	HEART+25（吃）
ホーリーアーマー	卡片（SERPENT）		プラチナプレート	DEF+150（体）
サキュバス	卡片（MANTICORE）		インテリリング	STR−10；INT+50；LCK−10（腕）
リリス	マインドエクスアップ	MP全回复（吃）	贤者のローブ	DEF+250；INT+500（体）
グリズリー	うまいにく	HP+100（吃）	パワーリング	STR+50；DEF−10；INT−10（腕）
ゴーレム	スチールプレート	DEF+120（体）	漆黑の服	STR+20；DEF+60；INT+10（体）
ドライアド	ハートハイアップ	HEART+25（吃）	ハートメガアップ	HEART+100（吃）
スケルトンアスリート	布の服	DEF+20（体）	卡片（GRIFFON）	
ミミックキャンドル	ハートアップ	HEART+10（吃）	ギャンブラーの腕轮	STR−25；DEF−25；INT−25；LCK+100（腕）
イビルハンド	囚人の服	STR+5；DEF+20（体）	インテリリング	STR−10；INT+50；LCK−10（腕）
リザードマン	卡片（MANDRAGORA）		チェインプレート	DEF+100（体）
アイスデーモン	虹色のローブ	DEF+140;INT+250;LCK+15(体)	ダイヤプレート	DEF+210（体）
ウィッチ	マインドアップ	MP+30%（吃）	マジックローブ	DEF+200；INT+300（体）
スピアフィッシュ	ハートアップ	HEART+10（吃）	ハートエクスアップ	HEART+50（吃）
フィッシュヘッド	チェインプレート	DEF+100（体）	マインドエクスアップ	MP全回复（吃）
アビョンダルグ	ポーション	HP+20（吃）	うまいにく	HP+100（吃）
マーマン	ガントレット	STR+10（腕）	にく	HP+50（吃）
アイスアーマー	スチールプレート	DEF+120（体）	卡片（NEPTUNE）	
アルケニー	ハートハイアップ	HEART+25（吃）	ハートメガアップ	HEART+100（吃）
ファレンエンゼル	卡片（SATURN）		ハートエクスアップ	HEART+50（吃）
ワーホース	にく	HP+50（吃）	坚固の腕轮	STR−25；DEF+100；INT−25；LCK−25（腕）
ワーウルフ	ガントレット	STR+10（腕）	にく	HP+50（吃）
フォックスアーチャー	コットンローブ	DEF+25；INT+100（体）	シルクローブ	
アースアーマー	ガントレット	STR+10（腕）	ゴールドプレート	DEF+80（体）
スケアリーキャンドル	ハートエクスアップ	HEART+50（吃）	卡片（URANUS）	
メドゥサヘッド	リストバンド	STR+5（腕）	ハードリング	STR−10；DEF+50；LCK−10（腕）
リリム	マインドハイアップ	MP+50%（吃）	ダークプレート	STR−10；DEF+550；INT−10；LCK−10（体）
エクトプラズム	リストバンド	STR+5（腕）	マインドアップ	MP+30%（吃）
スケルトンメダリスト	おもちゃの指轮	没有作用	ベアリング	STR−100；DEF−100；INT−100；LCK−100（腕）
ホワイトアーマー	卡片（UNICORN）	ハイポーション	HP+250（吃）	
デビルアーマー	卡片（BLACK DOG）	ハイポーション	HP+250（吃）	



传说的炸弹人

GBA	厂商：HUDSON	发售日：2002.10.24
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

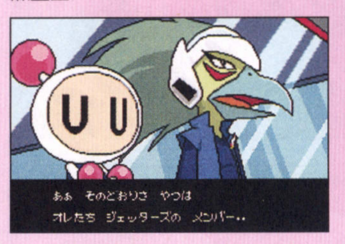
在广大的宇宙某处有一个叫做“炸弹星”的星球，在那个星球上住着爱好和平的“炸弹族人”，而在那其中有一位拥有着“温柔”和“勇气”的人被人称作“炸弹人”。炸弹人和他的朋友们为了防止宇宙的和平被一个叫做“希该希该团”的恶势力破坏而组成了宇宙警卫团—“杰塔兹”……



序言

在库洛诺博士的研究所中，“真的有炸弹人吗？”“当然。那是在夏洛特你来之前的事了，好怀念啊”。“告诉我吧，我想听传说中的炸弹人的故事！”“那发生在那颗令人怀念的悠然星上……”





在宇宙边境的悠然星上，绿博士发现了古代遗迹的同时也发现了传说中的光线炮。希该希该团企图夺得光线炮征服世界，杰塔兹宇宙警卫团得到了这个消息后，团队的首领，也就是传说中的炸弹人—马悌立刻出发了……

第一章：绿意盎然的悠然星

马悌降落到悠然星后首先到达的是西阿库阿镇，与村民谈话后得知通向临镇东阿库阿镇的桥不久前就断了。在木匠的家中和木匠的妻子谈话可以得到斧子。从蘑菇森林中穿行而过（这里有蓝色的石头，不过现在你是推不动的），直走你会发现地下喷泉的水将木头顶了起来，虽然看得到对面的地下通道却过不去。只好回到右上方把斧子交给木匠后他会开始砍树，帮你造好一座连接东西阿库阿的桥。

东阿库阿有瞬间传送的传送灯，将它点亮后就可以用最初的卡拉朋（キャラボン）波缪进行瞬间传送了，在道具店可以买到“合成之书”。出镇过河就是发掘现场（はっくつげんば）了。北边的大坝看守员不小心丢了大门钥匙，只好掉头走到西岩石山（いわやま西）过桥后会发现有座小屋住着卡拉朋的研究员，和他们对话可以得到“卡拉朋百科书”，回到西岩石山往下走到头进山洞后看见卡拉朋-谢鲁。它会要你通过一个小考验之后才肯把捡到的钥匙给你。你在这里可以使用谢鲁临时借给你的盾，在30秒内躲避火球、剑和从天而降的陨石，这些都不算难，比较难躲的是飞行轨迹不固定的蝙蝠，需要提醒大家的是持盾的同时是不能移动的。通过迷你游戏不仅得到了钥匙和合成必备的道具“合成之源”，谢鲁也会加入你的队伍。

打开门往北走（在路左有棵松树，将它炸倒后可到达有蓝石的地方）到大坝，点亮传送灯，前方会因为喷水而无法通过。往左进小岛中央大树的树洞下到地下2层可以看到巨大的冰山，得到千年冰后回村子去合成店把它和合成之源合成冰弹。使用冰弹所有的水柱都会冻结，现在你可以回到以前去不了的地方了（还记得蘑菇森林出口处的喷泉吗？过去后可以和一位村民对话得到游戏提示）。使用上要注意，当木头转至你需要的位置时再放置冰弹。



回大坝将喷泉炸停使木头将桥连通，一路往东遇到第2座喷泉。让木头停至第3层，过桥后会发现奇怪的方形痕迹（好好记住它的位置吧，如果你想知道游戏中的秘密的话），炸开洞门与村民对话会告知你按键的功能。

回到第2层，穿过一个喷泉山洞后到达夫雷斯镇。在镇上得知镇南的林中林里有外星人，但这条路你暂时过不去。向镇西的发掘现场进发。到达后下方的洞口先不管它，往上见到了外星人（蛮像大象的）艾雷发恩，它会请你帮它找它的孩子。进入山洞内通向东方的入口，小心慢走不要撞上这里的敌人地鼠。出来后就是前边过不去的林中林了，庞大的宇宙船前艾雷夫正在哭着找妈妈，带它见到妈妈后，它妈妈为了锻炼它会要艾雷夫加入你的队伍，于是你得到了推动蓝石的能力。

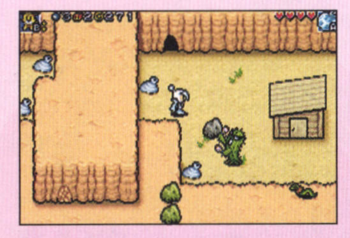


去下方的洞口推开蓝石，打开了通往东岩山（いわやま东）的路。洞内的敌人是泥浆怪，炸一次后只是变成一堆泥需要2次才可炸死，可是被炸焦后的样子真的很可爱。出来后会看见神秘的方形痕迹（今后请大家自己去找吧，我就不再说了），进入左边后见三个大眼睛头上顶着天线的喽罗，它们见你就跑到外面右边的大门里。调查宝箱得到炸弹人的雷达，追进右方大门，将炸弹放在升降机的开关上再站到升降板上就可以了。到达挖掘现场后先将敌人全灭（你走过的路可使用雷达察看地图），这里路会分成3条，第一步先往右洞杀死所有的蝎子怪后得到炸弹人的靴子，在右洞的上方你可以见到博士和他对话得知希该希该团已经挖掘到传说中的光线炮了。第二步去左洞，这里的矿车全部是架在空中的，在数条轨道中选择左走可得到宝贝：每次放炸弹的数目加到3枚。调整搬道扭在上方房间得到电脑光盘。第三步去中间，在这里是类似老虎机的游戏，只要左右都转到圆的位置上就行了。面前出现4条轨道，先坐右数2打开开关再坐左数1终于到达了关底。boss会分身为2，但对浅一些的影子攻击是无效的，胜利后会加一格血。追进内间只见首领已经逃跑了，救出人质后马悌马上启程追赶。

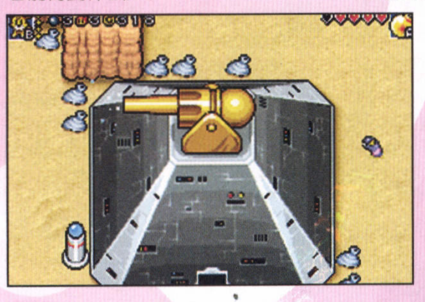


第二章：荒凉的沙漠之星

荒凉的沙漠上到处是蜥蜴和一座座土丘，首先到达的是桑多村，得知这里的水井已经干了。在道具店的医生可帮你回复生命值，在赛狗场与场主比赛可得到卡拉朋-巴恩，骑上它可使移动速度加快。村子下方小木屋门前的仙人掌是会动的，你一靠近它就会大跳桑巴舞，从它身上可以得到沙锤。进入山洞后就需要使用巴恩的能力了，你必须在炸弹爆炸前迅速跑向大门，多多培养它一下吧。下到最底层发现巨石堵住了河道，炸通后村子的水井也有水了。出来后下边的大门会有警卫守着过不去，往上走会遇到跳来跳去的史莱姆，掌握好时间穿过钉子阵会到达流沙旋涡，进入流沙可到达树林对面，从左数第5个旋涡进去，出来后左下方就是迪扎塔伍镇了。



这个镇上有位老人生了病，他会拜托你去桑多村的大夫那里拿药。用瞬间传送去桑多村取药，老人喝下药一下子就精神百倍，帮你打开了镇内右上方通向艾里阿沙漠的路。进入山洞分为北东两条路，往北走取得发光苔藓，将它与合成之源合成得到荧光炸弹。走山洞东路，就可以用荧光炸弹将墙壁炸出来了。这里会发现卡拉朋-伊路，它可以使你短时间内隐形（还记得被警卫守住的小屋吗？去看看能得到什么）。



到达斯纳斯那沙漠，这里是由流沙旋涡和枯井以及繁杂的地下通道构成的迷宫。东南方的巨大堡垒被包围无法进入。从堡垒右边中部的旋涡进入再进枯井，走到桥边的出口（过桥可得到红花）可通向堡垒。

进入堡垒，放置炸弹时小心隐形墙，务必使用荧光弹。路通向上、左、右三个方向。首先往左，敌人是电子僵尸，被炸一次后就会暴走围着你狂转（消灭全部敌人在中间的地方可炸出楼梯，上楼可得到补血剂），往左走则是以红外线启动的机关，使用隐形的卡拉朋顺利通过。往下走（你要往上走找到的东西可会吓你一跳）得到可以踢炸弹的能力而最下边的3个宝箱则有2个是假的（这条路也有隐藏的楼梯稍稍找一下吧，会得到加血剂）回一开始的岔路点走右路，打开开关。再回岔口走中间的路，这里需要发挥踢炸弹的技能了。炸开开关后，路又分3条。1左路：向上走首先找到的宝箱是假的，继续走就可得到护甲。2右路：在隐形的迷宫墙中可



炸出上楼的楼梯得到宝箱，爆炸的范围提升到了3格（一定要找到这个宝箱，不然无法继续游戏）。3上路：充分发挥你踢炸弹的技术吧，再加上3格范围的炸弹杀伤力，以及巴鲁的提速能力和荧光弹终于到达关底的大门前，这里的boss是巨型蜘蛛，使用追踪飞弹和蜘蛛网，提醒大家用荧光弹炸出来的墙壁一会儿便会消失。终于将它打败却看到希该希该团的头儿正在启动大炮！随着一声巨响…他们被炸成了焦黑。哈哈，原来大炮还没有完全调试完成居然自爆了。敌方首领只好落荒而逃。



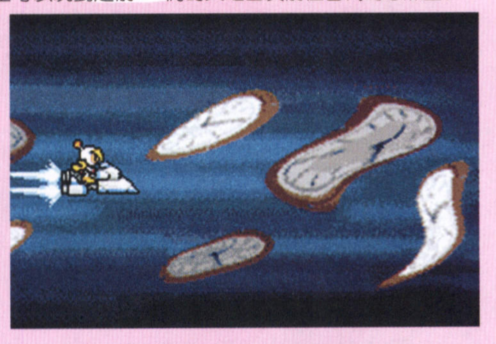
停车场和警卫对话后得到放行，在波路开城中与住家对话得知库洛诺博士的研究所在北边的火山地带，东的拉巴提被占领后偶像阿卡奈也被抓走了。左上方公寓的老爷爷是阿卡奈的影迷，从他那得到电子钥匙卡后出发去救阿卡奈吧！

通向拉巴提城的路上燃烧着熊熊火焰，路上有一栋楼被火焰包围而无法入内。使用电子钥匙进入拉巴提城进入路边的写字楼，敌人都是一身消防员的装扮而且你放置的炸弹也会被他们用灭火器扑灭。上楼救出人质，得知人质一共分布在3座大楼里。辛辛苦苦救出所有被囚的人可唯独不见阿卡奈。所有人质救出后城内通向卡卢迪拉的大门也打开了，这里的敌人是从岩浆中蹦出的跳动的火苗，由于它们可源源不断的出现不要恋战，快点走吧。进入火山湖下的地洞，打倒小岛上的冰人可以得到卡卢迪拉的水滴。终于可以合成水弹了。回城进电视台可以到达城市东侧。右上方的大门暂时进不去，先进下方的大厦。在大厦可以救出被囚的卡拉朋-地龙朵拉。可以使炸弹加速爆炸。这里多次需要用到这项技能，到达顶层后终于救出了阿卡奈，还得到了她的签名。

炸开大厦右方被火挡住的通路可以到游戏机中心，这里可以玩到之前出现过的迷你游戏，但要花10块钱，考虑一下吧，现在城里右上方的门也打开了，穿过重重机关到达阿兹卡恩大地。

这里到处都是岩浆，你要掌握好岩浆中断的一瞬间穿过去，努力吧。一直往左到达火山地区库洛诺博士的研究所，却发现大门紧闭（研究所的右下方有一处可以补血的住家）只好进入隔壁的控制中心。右和上两条路，先往右走发现被困的翼龙布其拉。用迷你游戏和敌人决胜负，根据你按停的画面决定由谁来攻击。成功后得到布其拉的加入，它的能力是使炸弹延时爆炸。回到岔路口往上走进入总控制室打开研究所的门。

研究所早已被敌人侵占，先往左走可以取得电脑光盘。回头往上，消灭所有敌人后上边及左边的门就打开了。前方暂时不通，往左走吧。在有3个红色开关的房间里，从右边出去经过曲折的铁轨后得到可以举起炸弹投掷的能力，好了一切难题都解决了，现在刚才不通的地方也可以走了。路又分成了左和上，走左边可以得到护腿和一次放置4个炸弹的能力，返回，走上边的路就到达了关底。boss是个巨大的机器人，小心它投掷的回旋镖，打败它后救出了博士的助手，原来博士已经被带到了过去！？超越时空，我们的英雄出发前往古代的悠然星！



第四章：古代的悠然星

一样的星球，不一样的风景。悠然星再见不到可爱的村舍而是一座座的茅草屋了，马梯降落的地方是美丽的阿库阿草原。投掷炸弹将炸倒的松树当作桥到达阿库阿村。从这里往东北是索莱道，往南则通向西岩山，而西北则是伊布西之家。和村民谈话得知因为没有风，所有的风力桥都无法使用。在村子南边有道具屋，而在村子左上方的传送道旁推黄色的树根可以打开村民的家门，通过和他谈话得知龙卷风的精灵逃出了结界。向东北的索莱道进发，利用蘑菇一路弹跳（注意这里大面具的巫师，被他击中会暂时无法使用炸弹）。这里通向神殿的路无法接通只好往上，可左边的小岛也过不去，往右吧，可以看见山脚下长着一株小苗，用水弹可使它变成梯子（好像某个童话故事哦），旁边地上的蓝色图腾魔法阵暂时也无法使用。在山顶上会有一对兄妹，而穿过山洞则会到达夫雷斯镇。与村内的老伯对话，他会交给你一份神秘草纸希望你转给他的子孙。和村里的一位母亲对话得知她在找她的孩子，回到山顶告诉那对兄妹她们就会回家了。母亲因为感谢也帮你打开了村子南边的大门。在和村里的祭祀谈过话后他会告诉你关于太阳神殿的情报，和别的祭祀谈话还会帮你补足血。

往南到达森中之森，利用蘑菇跳到大树旁，在树洞里绿色的小龙卷风正在到处乱跑。你需要推动石头把它逼到地上画着龙卷图案的地方。得到龙卷风后可以将它与合成之源混合，拥有了风弹！再次和祭祀谈话他会帮你打开所有的瞬间转移的魔法阵（蓝色图腾）。

前往村子的左下方，现在可以使用风弹发动传送带了。穿过山洞，出

来后可以看见右边有豆苗，爬上去后可拿到蓝花。进入左边通向阿库阿村的山洞会看见叶子飘浮在横断处，使用风弹将叶子炸到另一边就可以通过了。去伊布西之家，原来他是一个专门制作路牌、告示牌的人，因为身体欠佳希望你把他剩下未钉的10个路牌钉上。好吧，现在大家知道那些奇怪的方形痕迹是什么了吧？不要着急我们慢慢钉吧。



前往太阳神殿，刚用魔法阵进门就遇到了敌人的阻挠。迷你游戏登场，在火弹雨和地雷中迅速躲避前行吧！顺利到达终点3楼！会发现三层被巨石像堵住，下到二层后一直往左上走可以启动石板，左下按动绿色开关可引发机关滚出大石球，这条路还可以得到每次多放一个炸弹的宝箱，提醒大家有些石碑是敌人假扮的，只有当它站起来走动时才能炸到它。乘树叶到达中间的小岛，下到1楼后在出现红色箭头的地方放置炸弹，每炸一次都可打开不同的门，但每次只打开一扇，你要想打开另一扇就要千里迢迢走回来再炸一次。出来后坐叶子船会到一条布满滚石机关的小路上，这里的滚石也会帮你撞碎石像连通前边的路。

进入右边的房间，路分成了2条，右与上。1：走右边炸死所有的石人后，门会打开，你可以到达上楼的楼梯，出来后坐叶子船进入左方的入口启动滚石，撞碎石像。2：走上边，进入房间后先往下走打开开关，再往上取得光盘。

回到2层的入口处，往右走杀死所有的敌人后会得到宝箱。在台阶的位置放置荧光弹出现通向1楼的楼梯。上去后启动开关终于撞碎了那个一直堵在路口的大家伙。进入正前方的入口前想不想补一下血呢？在左侧墙壁的龟裂处放个炸弹吧。补完血我们继续上路，面对3个楼梯你选择哪一个？其实无论哪个通向的都是相同的房间，不过还是走中间的吧。上楼到达顶层启动大门开关后面对的boss是个巨型机器人。它不仅会跳跃、发射子弹、放置炸弹还会挥动手中的链球将你辛苦布下的炸弹抡走。尽量等它落下后站到它的身后对付它，一场搏斗终于胜利，可还是晚了一步，启动水晶被拿走了。就算他跑到天涯海角我们的马悌也要追到！坐上太空船飞向宇宙却遇到了陨石带，迷你游戏登场！

驾驶飞船边吃羽毛边躲避陨石、飞船残骸和敌人，虽稍有难度但只要掌握了规律就很容易通过了。最终总算登上了敌人的飞船！好，我们进去吧！等等！真的就这样进去？没觉得少了点什么吗？虽然可以勉强通关，不过可是很辛苦的。怕辛苦和想玩隐藏地区的人跟我来吧。

第五章：四处寻觅

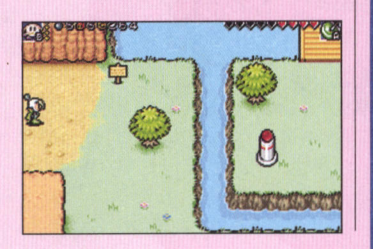
第一个礼物，神秘的卡拉朋。回到悠然星，炸倒松树绕到中央小岛的西南方，经过几个4个一组的石头到达最后一组，在缺1个石头的位置上放置荧光炸弹，出现了通往地下的通道。这里你可以找到最后一只卡拉朋，拥有让炸弹在任意时刻爆炸的能力。

第二个礼物，在小岛上推动蓝色石头，和小孩对话得知夫雷斯镇村民家外面有条暗道。到夫雷斯镇告诉村民后他会带你走到地道口。如果你帮他从地道取得金币，就会得到回礼：一枚古代金币。

第三个礼物，收集齐所有的卡拉朋后回到小河边的“卡拉朋百科”的小屋里，研究人员会送给你一页“合成之书”。

第四个礼物，你把所有的路牌都插好了吗？什么？有一个不知道怎么插？一定是古代悠然星小岛上的那个吧？在周围转一转，多放一点荧光弹吧(在小岛上可以得到加满血的红心)，10个看板都插好后回到伊布西之家，他会送给你炸弹人的眼镜。

第五个礼物，也就是最有意思的隐藏地区。在你得到眼镜后，前往沙漠星球托克托克。在堡垒的右上角原来有一条被封死的路，和看板对话，



不用怀疑了，我没有写错，的确是对话。通向看板王国的路打开了。

这里风景优美，宁静祥和，到处都伫立着一块块看板，他们都非常感激你把世界上所有的看板都钉好了。过了桥往前走，看见2扇大门，走到第2扇门前回答看板的问题后（答案是14）可以见到看板王后—巨大的桃心形粉红色看板，她会告诉你国王的宫殿在东边。走到东边的大门前，发现这里有一大片的看板，你要按照他们的提示按顺序与他们一一对话。看板们的提示都可爱非常，每个看板的个性也大不相同，健忘的，困倦的，爱开玩笑的，戴蝴蝶结的女看板，甚至还有看板间的恋爱！和入口处的守卫看板交谈后，其次的顺序是：第1排右数1（不包括守卫），2排右数1，3排左数3，最下排左数3，3排右数4，1排左数3，2排左数2，最下排右数3，1排左数5，3排左数1，3排右数3，1排左数4，大门打开了，世上所有看板的国王看板三世披着红色的披风站在你面前。他会给你加满血，并且告诉你今后无论哪个星球上的看板都可以和你交谈。事实上，不仅是交谈，他们可以提供你许多有价值的情报（早能这样多好啊）。

好了，该离开这可爱平和的地方奔赴战场了。



第六章：飞船之战

大门前把守着两座怪兽石像，左右各有两条路。首先往左走，在第一个房间将所有敌人消灭，下面的门就会打开，乘坐左边的矿车然后要在四座不断发射雷电的发射塔中间按动开关。往左走可以得到使炸弹威力增加一格的宝箱，往上将面对会分身及钻地的敌人。打败它后大门左边的石像也随之毁坏。

然后往右走，在右上方的房间可得到电脑光盘。右下则要使用隐形穿过红外线感应机关，穿过机关后右上方及中间有两扇门。进入右上方的房间可以加血，出来时先往左走按动开关打开中间的大门。大蜘蛛boss的应对方法和以前一样。这样两座石像毁掉，大门打开了，对付了游浮敌人就上楼吧。又是一样由石像守卫的门。左边又分成左下两路，先往下走，运用最后一只卡拉朋可以轻松过关，得到加弹宝箱。往上走，则需要在矿车运行中投掷炸弹到开关上，不仅有3个开关，还有时间限制。注意上车前那个红色开关也要启动。关底前的房间需要同时起爆4个开关，运用卡拉朋简直是易如反掌，看看它的作用有多大吧！左边的石像毁掉后就该往右走了，在飘满叶子船的房间，炸开右下角的墙可以加血。从右上角进去到达关底前的房间（房间左侧的墙壁也是可以炸开的，要加血就趁现在），面对机器人不要着急，注意它在闪着蓝光时攻击是无效的。

好了我们现在要面对最终boss了，这是一个会二次变身，长有双翼的恶魔。使用荧光弹可将隐身的它炸出来，在变身后屏幕上会出现桔黄色箭头表示它从空中攻击的方向。

一番搏斗，马悌终于胜利了，但代价也是沉重的。一片火海中，马悌因受伤过重慢慢倒了下去…通讯器也掉在了地上。“从此我们就和他失去了联系…”巴蒂的回忆结束了，“警报！警报！希该希该团来袭！”的声音打断了他们的谈话。为了宇宙的和平我们的宇宙警卫团杰塔兹又出发了！

宇宙的角落中飘浮着一艘巨大的宇宙飞船，飞船中古怪博士正在研究炸弹人的构造以及资料，随着他的狂笑，巨型机器人正在慢慢成型…

～结束语～

本作除了紧张激烈的战斗也保持了一贯的轻松和幽默，各个小处的设定使人不禁发笑。会跳桑巴的仙人掌，身着消防服或者牛仔装的敌人，从床上蹦起来作筋肉人状的老爷爷，我想最可笑的还是boss变身时那仿如七龙珠中悟天和特兰克斯合体时的画面吧。

除了幽默，战斗中也会时不时插进迷你游戏，迷宫的设定也还不错，难度可以接受，只是在太阳神殿那关，迷宫本身虽不难但不断的来回转圈不太尽如人意。有些没玩出来的地方请各位读者自己努力吧。在战斗中炸草或者石头时出现的草莓、苹果、哈密瓜等是卡拉朋提升等级的必需品，不要嫌麻烦，多多培养一下卡拉朋吧，否则需要它们的时候等级不够高你就该后悔了。在游戏中得到的护腿，盔甲等装备并没有实际作用，完全是为了符合剧情请大家不要深究。

关于你杀死敌人得到的诸如鸡蛋、气球、沙锤以及从各种途径得到的红花、蓝花、古币等都可以去道具店合成出游戏相关产品的照片，也就是“合成之书”。要想凑齐所有的产品介绍并不容易，提醒大家千年冰、发光苔藓等物品是可以反复取得的，充分利用这些得来的道具进行合成吧。在开始画面选择对战模式和电脑或者朋友对战也乐趣多多，另外说一下在游戏中的炸弹星可以进行训练，根据你消灭的敌人可以得到金币以及等级评价，看看你究竟可以达到多少级吧。

值得一提的是炸弹人的动画版也于10月2日起开始在东京热播，故事是以炸弹人马悌的弟弟西罗泊为主角讲述杰塔兹宇宙警卫团与希该希该团进行战斗的故事。



海盗路飞

七之岛的大秘宝

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2002.11.15
	类型：ARPG	价格：4800日元 其他：——

基本操作

A键——确认、调查，人物为乔巴时则是变身
B键——人物能力使用
L或R键——换人
Start键——调出菜单
Select键——中断记录

游戏中会出现一种石柱上旋转的晶体，根据颜色形状不同其作用也不同，紫色为普通记录点，黄色可回复HP，绿色可回复MP，蓝色可回复疲劳度，而红色则可同时回复HP、MP、疲劳度并且可做记录。

战斗模式简介

游戏中的战斗方式为普通的SLG战棋形式，战场为5×5的方格，敌我双方最多各出场三人，战场中我方如有后备人员则可换人。我方的普通攻击可以按键形式使出四段连击，方法是在人物作出攻击动作的同时按下A键，可连续按三次形成四段连击。每个战场上一般都会有一个宝箱，靠近的话就会自动出现，也可以用奈美的特技寻找，宝箱必须由我方人员打开方可获得宝物，被敌人打开或者没有打开都无法获得，切记。在某些区域内的战场上还会出现机关，踩中的话便会损失体力甚至会进入不良状态，不过机关不分敌我，可以利用奈美的特技找到具体位置后引诱敌人来踩，无论宝箱还是机关通常都会出现在中间纵向三行内。此外战场中还会出现一些不分敌我的炸弹之类的辅助攻击道具，可用击飞的方式攻击敌人，但是我方中只有路飞、乔巴、山治有击飞能力，且路飞只能击飞移动一格，乔巴则是两格，但山治则是距离无限击飞到边缘直接爆炸。切记不要让卓洛去攻击这些东西，否则会当场炸伤自己，卓洛可以破坏战场上一些其他人无法破坏的冰柱、石柱，或者其他人利用战场上的辅助攻击道具来破坏也可以。

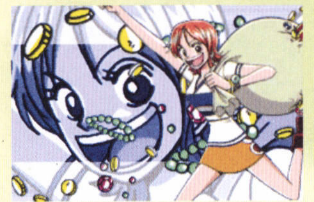


人物能力介绍

路飞（ルフィ）——米利前进号船长兼主角，据说曾误食恶魔橡皮果实而变成了橡皮人，身体各部位可无限伸长，而代价则是永远无法游泳，但这没能动摇他成为海盗王的梦想（K1：不会游泳的海盗王！？）。游戏中的特殊能力是可摇动椰子树、打晕敌人、打坏木箱木桶、利用木桩攀越移动；战斗中移动力是2，普通攻击距离是2，攻击力强，是个靠得住的家伙。

卓洛（ゾロ）——三刀流剑客（K1：双手持刀，再用嘴叼着一柄刀去打架，晕死……）。游戏中的能力是可切碎草堆与会攻击人的植物（这种植物其他人只能暂时将其打晕而已，只有卓洛才能斩草除根），切碎木箱木桶冰柱等，游戏后期可用剑气打晕敌人；战斗中移动力是3，普通攻击距离是1，攻击力极强，绝对的战斗主力。

奈美（ナミ）——米利前进号领航员，据说还是个天才小偷，并且对宝物非常执著。游戏中的能力是可探测一定范围内的隐藏宝物与危险；战斗中的移动力是4，普通攻击距离是2，攻击力低，但是拥有可以探知战场上的宝物与机关地点的特技。



山治（サンジ）——厨师，据说手用来做饭而脚来打架，但是见到美女就脚软。游戏中能力是可踢移某些石块；战斗中移动力是3，普通攻击距离是1×4，是全员中惟一一个可以同时普通攻击复数敌人的家伙，并且攻击力也不俗，惟一缺点就是遇到女性敌人就抬不起脚……

乌索普（ウソップ）——狙击手，据说天生爱吹牛（K1：怪不得鼻子很长……），并且经常因此而被别人追杀，所以跑得也很快。游戏中能力是可打晕敌人、点火、远距离扳动开关；战斗中移动力是5，普通攻击距离是3，攻击力极低，绝对的后卫型队员。



乔巴（チョッパー）——医生，据说以前只是一只普通的驯鹿，因吃了恶魔人果实而成了驯鹿人，一样不会游泳。游戏中的能力是变身，进出小洞穴，通过特殊地形，移动速度为别人的两倍，可打坏木箱木桶等；战斗中移动力是2，普通攻击距离是1，攻击力一般，惟一拥有回复特技的队员。



流程攻略

平静的海面上漂着路飞的米利前进号海盗船，一只鹦鹉飞到船上不断叫着“七之岛（ナナツ岛）上有财宝”，奈美一听有财宝双眼就开始放光，但可惜现在要护送ビビ前往阿拉巴斯塔（アラバスタ），因此奈美只得眼睁睁地看着鹦鹉飞走，然而本来晴空万里的天气竟然出现了龙卷风，一下子将路飞等人卷了进去……



七之岛上，路飞醒来后发现伙伴们还有米利前进号都不见了，只有那只飞走的鹦鹉还在，路飞以为鹦鹉知道伙伴所在地点，所以跟着鹦鹉走即可（K1：可以给鹦鹉起个名字，默认名为“不思议鸟”）。路飞可先在附近转转找找道具，然后去找不思议鸟并进入洞窟。在这里先熟悉一下战斗操作，出洞后遇到一个叫碇（ディン）的人，他很客气地请路飞与不思议鸟吃了一顿饭，并告诉路飞这里是七之岛的其中之一，随后又叫不思议鸟去其他岛找路飞的同伴，然后就离开了，路飞便在原地睡觉等待不思议鸟的消息。

不思议鸟在其它岛屿找到了卓洛与奈美，并告诉他们路飞的消息，于是卓洛二人便跟着不思议鸟行动。森林中的某些告示牌附近会有隐藏通路，需要仔细寻找。前进中他们听到了一个叫“塞蒙海盗团（サイモン海贼团）”的消息，似乎是一个势力很大的组织。不思议鸟带他们到另一海岸后告诉他们在这里等待之后再次离去，这次在

另一岛屿找到了山治、乌索普与乔巴并一起行动，从右上进入雪山，到达山上的小屋前遇到一老者，之后与一女海盗和其两名手下战斗后，老者自我介绍叫乙（オツ），听完山治等人的遭遇后，说去西面的サンバイ村也许能打听到什么，于是山治等人继续前进来到サンバイ村，在这里要尽量多与人对话以获得情报，最后去一间有两扇绿门的房子里，此时会发生塞蒙海盗团不让病人看病的事件，而乙也会出现，在乙的授意下大伙打退了塞蒙海盗团救下病人。之后来到村码头，乙告诉了大家关于塞蒙海盗团的一些情报，随后又说如果想要去别的岛可以去西海岸看看，众人到西海岸看到了三只鸵鸟一样的动物，看来它们就是海上交通工具了，不过要使用的话得先打败它们才行。乘着鸵鸟山治等人很快找到了卓洛、奈美还有路飞，现在只剩下ビビ与カルー还有米利前进号了，前进中再次遇到碇，当碇得知路飞等人对七之岛的宝藏不感兴趣时显得很吃惊，看着路飞等人离去的背影，似乎在自言自语：“麻烦了，看来我得有所行动才行……”

在ヨバンの町码头与一名男子交谈得知米利前进号在北面，需要通过村子北面的矿山，在矿山中大伙遇到一名叫马尔库（マルク）的人，他愿出高价希望路飞他们把他带出七之岛，但得知路飞他们暂时没有船时只得悻悻离去。通过矿山来到シブ村，仍然要尽量与所有人对话，然后去村长家地下室与一老婆婆交谈，出门后发现一名自称天才学者尼夫塔尔（ニフタル）的人声称这个村地下有遗迹，为了调查要把所有村人赶走，正在路飞等人准备出手相助时出现另一队人拦在尼夫塔尔面前，为首者名叫丙（ヘイ），他们很轻松地解决了尼夫塔尔的手下，但没想到尼夫塔尔竟然叫出两个机器人，眼看丙他们要吃亏时路飞等人立刻上前截住了机器人，这是游戏开始到现在第一场真正意义上的ＢＯＳＳ战，小心应付吧。胜利后丙会带路飞等人前往イッ岛。

登陆后首先直奔“山贼屋敷”，来到门口时忽然听到一阵类似打雷的声音，等进去一看才发现原来是一胡子老头在打鼾，经丙介绍得知这位鼾声如雷的家伙叫甲（コウ）。甲醒来后对路飞等人态度很冷淡，听说了シブ村的事后也只是淡淡表示了感谢，然后斥责了丙一番后离开了。随后丙的弟弟丁（テイ）（Ｋ１：居然用甲乙丙丁做名字……）前来解释原因是因为最近甲也在为塞蒙海贼团的事而烦恼，并告诉大家ビビ的脚受了伤因而暂时无法行动，正在二楼等着路飞他们呢。来到二楼最里面的房间见到ビビ与カルー，这下大家终于团聚了，交谈中得知米利前进号由于龙卷风的缘故破损严重，于是大家决定先去看看，回到一层与丙交谈后丙便让开道路。如果在房内打听情报的话会得知这个七之岛分为ヒ一岛、フ一岛、ミ一岛、ム一岛、イッ岛、ヨ一岛六个岛屿，但为什么会叫“七之岛”还是一个谜。乌索普查看了米利前进号破损程度后说大概要６、７天才能修好，不过在奈美的提议下大家不眠不休日以继夜地抢修后，只用了三天船即可下水了。

这天大家突然发现一只超巨型的鹦鹉飞向了山贼屋敷，路飞感到有趣于是便跟着跑去看，乌索普也随后跟来。当两人跑到二层时突然听见ビビ







的房间内传出一声枪响，感到事情不妙的二人马上奔向ビビ的房间，可是还是晚了一步，两人只看到カルー倒在地上，ビビ被劫持，而劫持ビビ的人竟然是那个碇，原来他就是塞蒙海盗团四大干部之一的蓝翼之碇，就是他训练出了大量的鹦鹉去吸引众海盗前来这七之岛寻找宝藏，路飞他们最开始遇到的不思议鸟也是一样，然后塞蒙海盗团就可以坐收渔翁之利，而碇最看好的就是拥有两人有恶魔之实力的路飞海盗团，然而人算不如天算，虽然碇如意算盘打得好，可惜路飞他们对七之岛的宝藏偏偏不感兴趣，不得已之下碇只有劫持ビビ来要挟路飞他们了。碇说完这些后马上乘着那只巨型鹦鹉离开了，路飞正要用橡皮手阻止却因不思议鸟的妨碍而错过了时机，随即当机立断下令米利前进号下海去追。眼看就要追上之际，突然龙卷风再次出现，这次大家却看到龙卷风里竟然有人，那人来到船上大家才看清原来是鱼人，他自称是涡之潮伽斗（ガド），塞蒙海盗团四大干部之一，当初路飞他们遇到的龙卷风就是他的杰作，他来此的目的当然是阻止路飞他们了，不过伽斗一看到奈美就马上对她一见钟情了（汗），打败伽斗后由于巨型鹦鹉已经消失而船再次破损，不得已只好返回。

山贼屋敷中甲了解事情始末后，决定出动罗坨尔山贼团（ロートル山贼团）帮助路飞他们寻找ビビ，让路飞等人专心寻找宝藏。至于宝藏的地点现在只有不思议鸟知道，提到这只鹦鹉大家就来气，ビビ被劫持它也有一份的，山治更提议或蒸或烤算了，最后还是路飞说情才放过了它，不思议鸟感谢路飞因此开始认路飞为主人，并说出第一个宝藏地点——ゴサッ山的遗迹。

进入ゴサッ山不久会遇到三个海军军人，他们说要没收七之岛的宝藏，但卓洛却一下子识破了他们伪海军的身份：“你们即是海军却连这个值三千万的脑袋（指指路飞）都不认识？”随后三两下就把他们打跑了。遗迹内部有许多电网拦路，需要找到并关上各自对应的开关，最后在地下室找到了七之岛宝藏之一，当然在得到之前少不了一场ＢＯＳＳ战。战斗结束后奈美第一个冲上去要拿宝物，可是怎么也拿不下来，随后山治与卓洛用出吃奶的劲宝物还是纹丝不动，众人正奇怪时路飞上前结果非常轻松就拿到了手，众人全都大眼瞪小眼……奈美打量了一下到手的宝物，发现根本没有什么特别之处，真不明白塞蒙海盗团要这个有什么用。在随后的房间里又发现一本写有古文字的书，也一并带走。

回到山贼屋敷２楼找到丁问问关于古文书的事，丁表示也许需要一段时间来解读，于是大家决定接下来去找下一个宝藏。根据不思议鸟的情报，下一个宝藏地点是ヨ一岛的ヨバンの町内矿山，于是众人来到海边乘海豚出发，途中却遇到伽斗手下三名女鱼人来找茬，只不过实力很弱，两回合就能搞定。

到达ヨバンの町后先去最大的房子，会遇到一位谜之医生向路飞等人打听马尔库的事件，据他说马尔库是他的病人，但还没等治好马尔库就跑了，如再不治疗的话会有生命危险。出房间后又听到塞蒙海盗团员在议论矿山内有遗迹的事，众人决定马上进矿山。在矿山内的遗迹深处果然又找到财宝之一，干掉ＢＯＳＳ后奈美却让乔巴去拿宝物，结果乔巴也很轻松地拿到了手，奈美恍然大悟——原来只有恶魔果实能力者才能拿下宝物，怪不得塞蒙海盗团千方百计要路飞他们去找宝物。拿到宝物后继续前进，途中再次遇到马尔库，紧接着那名谜之医生也找到此处，可大伙万万没想到谜之医生一连五掌打在马尔库要害上，并声称这就是治疗，原来谜之医生的真实身份是塞蒙海盗团四大干部之一“苦之炼匝巴尔（ザバル）”，而马尔库是从塞蒙海盗团里脱逃出来的，眼看马尔库要死在匝巴尔手里，身为医生的乔巴再也看不下去了，毅然挡在马尔库身前。这个匝巴尔还算有点本事，“碎法·技垂”可以躲开所有普通攻击，因此要尽量用必杀技来攻击。打败匝巴尔后要赶快找个地方医治马尔库，一路走下去发现遗迹竟然通向了シブ村村长家的地下室，没时间多想了，救人要紧。

也算马尔库命大，经乔巴妙手回春终于脱离了危险，众人在松了口气之后开始考虑下一个宝藏地点，不思议鸟说在ミ一岛上，这次可够远的，于是乔巴提议先去ヨバンの町港口看看再说。在港口却发现了匝巴尔的船，而匝巴尔竟然同意路飞等人乘他的船到ミ一岛，理由是路飞正在为他们找宝藏。登上ミ一岛下船出了港口，发现乙正在等他们，众人跟随乙到山上小屋后，乙告诉大家藏有宝藏的ミツカドのいせき由此稍微向东，进入遗迹后先直奔２Ｆ，这里会再次遇到那个学者尼夫塔尔，看来他也是塞蒙海盗团四大干部之一了，并且就是他利用这个遗迹里的机械镇住了

火山，所以这个岛才这样冷，于是众人一拥而上把他的两个机器人跟班与遗迹机械全都毁掉。接下来就可以去地下室打ＢＯＳＳ拿宝藏了。回到乙的房子前遭遇碇，不用说肯定要打起来，打败他后他再次离去。进入房间发现乙不在，只留了一张纸条说已经找到了ビビ，要路飞等人放心寻宝。下一个宝藏地点在フー岛，看来又得和那鸵鸟打交道，不过这次鸵鸟提出了要吃鱼料理的条件，于是大伙从サンバイ村海盗团聚集点的房间里找到料理菜单，然后由山治做出来即可（按两次ＳＴＡＲＴ选择レシピ开始制作）。

到达フー岛通过フタテの森便来到ニカイ村，在村中一间绿门房子内的老者告诉大家森林西面有个古老的建筑物，看来这就是遗迹地点了。大伙刚出门就遇到了同样拥有恶魔果实力量的巴基（バギ）与阿尔比妲（アルビダ）两人，并且他



们也是来找宝藏的，这下可麻烦了，因为他们也可能拿下宝藏的。于是众人马上从村子另一出口赶往遗迹，遗迹中果然再次碰到巴基他们，这次免不了恶战一场了。打败他们后取得宝藏，回到村子里时有人传来乙的口信，要路飞他们去南海岸，赶到后发现乙带来了一艘潜水艇，并带领大家去营救ビビ。到达目的地后大家开始寻找ビビ的下落，这次的迷宫不算很难，只要找到钥匙去开一道锁住的门即可。可是眼看就要救出ビビ时，塞蒙海盗团的首领——神之任塞蒙突然出现在众人面前，大伙一眼看出他也是恶魔果实能力者，但塞蒙本人却说自己拥有超越人类的能力，并不是什么恶魔果实之力，并且还声称要征服世界。一场恶战后ビビ再次被抓走。众人沮丧地回到海岸时又发现乙被匝巴尔打倒在地，为了救乙大伙只得放过匝巴尔，立刻乘潜水艇回到山贼屋敷，安顿好乙后众人还得继续寻找宝藏，根据不思议鸟的情报来到北海岸乘潜水艇前往ヒ一岛西海岸，进入以前不思议鸟带路飞进过的山洞，在山洞深处果然找到了宝藏，但这次的ＢＯＳＳ不再是守护机械，而是那三个女鱼人还有她们的上司伽斗，战胜后得到宝藏。

最后一个宝藏地点就是ム一岛，但要乘那条鲸鱼才能到，于是众人回到イッ岛找到那条鲸鱼，开始出发去ム一岛，可是登陆后却发现有将近20个洞口，无奈之下只得返回山贼屋敷问问甲怎么办，其实不返回也可以，只要注意到这些洞内的ＢＧＭ和名称有没有与其它洞不同的，那就是正确的入口。这是整部游戏中最为复杂的迷宫，敌人也较强，同时机关的杀伤力也极强，所以千万要小心，基本上一直向上走就能找到楼梯。首先在三层找到钥匙，然后返回二层去开左侧的门，再次得到钥匙后去开三层右侧的门，得到最后一把钥匙，去开一层的门，最后终于来到ロクゴウ村，在村子里一民家内打听到关于一个医生的情报，接着去原先进不去的绿门房子内，调查书桌后匝巴尔出现，再次教训他后即可从村南出口经过海盗团基地前往ロッカク山，通过ロッカク山进入遗迹后发现遗迹内有毒气，不思议鸟说需要グラナ的木方可进入，于是众人回到ロッカク山中找到グラナの木后再次返回遗迹。遗迹中会再次遇到已经被毒气熏得晕头转向的巴基与阿尔比妲，但与他们打起来时却比上次还要厉害，打败他们后紧跟着就是与宝石守护机械的连续战斗，所以之前要作好连续ＢＯＳＳ战的准备，最后在遗迹尽头取得最后一个宝藏。

回到山贼屋敷，众人商量后觉得塞蒙不一定会守信用，于是重伤初愈的乙提供了一个作战方案。自由行动时到二楼找丁，他会告诉众人之前得到的古文书解读后了解到，原来原先找到的六个宝藏会成为得到第七个宝藏的钥匙，至于第七



宝藏是什么还不清楚，但是很可能是一种“强大的力量”，很久以前七之岛原来就是一个完整的大岛，也许就是因为这“强大的力量”而分裂成现在这个样子。之后在一楼找乙问问他的身体情况，最后去找丙即可前往路飞的米利前进号海盗船。来到海盗团基地与塞蒙进行先礼后兵的谈判，结果果然与众人料想一样——塞蒙得到六个宝藏后并没有放人的意思，于是乙的作战方案启动，并且非常顺利地救出了ビビ并同时封住了塞蒙的力量，然而匝巴尔突然出现并掩护塞蒙逃跑，众人打败匝巴尔后开始搜索塞蒙的下落，当寻找到三层时发现伽斗，再打败伽斗后得知塞蒙已经逃跑，而基地开始坍塌，众人只得撤回山贼屋敷。

事情总算告一段落，虽说现在路飞他们已经可以带ビビ离开七之岛继续前往阿拉巴斯塔，但是路飞仍然不放心漏网的塞蒙以及塞蒙所要寻找的“强大的力量”，而ビビ也同样担心获得“强大的力量”后的塞蒙会对阿拉巴斯塔不利，因此众人决定去阿拉巴斯塔之前一定要先阻止塞蒙的野心。先找丁了解一下关于七之岛的第七座岛屿“看不见的岛（みえない岛）”的事，下楼碰到甲并谈话后，再去找乙谈话即可乘米利前进号向最后的目的地出发了（Ｋ１：别忘了先去回复体力与记录）。海上又一次遭到三个女鱼人的拦截，并声称要为伽斗复仇，打败她们后伽斗出现，不过这次就不用打了，伽斗表示不会再妨碍路飞他们，随后便带女鱼人离去。

终于找到了塞蒙，但是还是晚了一步，塞蒙已利用路飞他们找到的宝藏打开了“天之扉”，第七座岛屿竟然出现在天空并向路飞等人所在方向落下，现在要做的就是——快逃。耐过岛屿落水后的浪潮冲击后，众人吃惊地发现山贼屋敷所在的イッ岛已然陷入一片火海，原来这是碇的杰作，碇要不思议鸟回来，但是不思议鸟已不再认碇为主人，而是要和路飞在一起，恼羞成怒的碇马上杀了过来，然而终究不是路飞等人的对手再次败北。“为什么？为什么连你也背叛我……”一脸寂寞地碇失望地离去。

登上七之岛最后的岛屿ナ一岛，在遗迹门口又碰到了学者尼夫塔尔以及两个机械跟班，不用说还得打，胜利后塞蒙终于出现了，他先杀死了已无用的尼夫塔尔，然后再次遁回遗迹，虽然奈美怀疑塞蒙出现的目的，但是众人还是追了进去，在一岔路上路飞等人决定兵分两路。前进途中分别打败巴基与阿尔比妲，会合后继续前进至遗迹深处找到了还是“蛋”的“强大的力量”，路飞正要破坏时甲及时出现阻止了路飞，并告诉大家根据古文书记载，所谓“强大的力量”其实是一个以恶魔之实能力者为食物而成长的怪物，如果刚才路飞碰到它，现在恐怕已经被它吃掉了，众人冒出一身冷汗，如果刚才甲再晚来一步的话《海盗路飞》这漫画就不用连载了……。这时塞蒙出现，原来他一开始就打算将路飞与乔巴当成饵料，让这个叫修希巴尔巴（シュシバルバ）的怪物复活，从而得到它的力量，但是甲却说出一个令他无法接受的事实，原来塞蒙本人确实是恶魔果实能力者，是年轻时的甲为了救他婴儿时的性命而喂给他吃了恶魔果实，因此如果让修希巴尔巴复活的话连他也会被吃掉。但塞蒙哪里听得进去，于是众人只有动手了。被打败的塞蒙已形如疯狂，他竟然以自己为饵使得修希巴尔巴复活了，结果路飞与乔巴的力量被封印。危机关头丙带两名手下出现，告诉大家就是它的手腕封印了路飞他们的力量，并干掉了三只手腕其中的一只，另外两只就要靠路飞他们自己了。

最终ＢＯＳＳ战正式开始，修希巴尔巴共有三种形态，第一形态时路飞与乔巴无法攻击，因此不要让他们上场。第二形态时头部要害会上升使众人攻击不到，此时不要贴近，否则其要害不会下来。第三形态会以放出两个分身为主要攻击手段，只要将其围困在边缘或者角落里它便放不出分身了，围困后先以全屏攻击道具消灭它的分身，接下来就可以慢慢折磨ＢＯＳＳ了……

一切都结束了，然而，那个修希巴尔巴到底是什么呢？古文书里并没有记载，也许，是制造它的人对恶魔果实能力者有着很深的怨念吧，是为了防止像塞蒙那样的人吧……但是也有像路飞这样头脑简单懒得去想这么麻烦的事，现在他想到的，也只有护送ビビ前往阿拉巴斯塔这件事吧。于是，路飞等人告别了甲乙丙丁再次踏上了旅途。

后记

由于笔者没有看过漫画原作（以诸诺恩之名义发誓真的没看过），因此无法确定此游戏是否忠于原著，但是在角色的对白中确实充满了暴笑风格，经常会出现一些令人捧腹的台词，再加上游戏难度并不是很高，可以说是一款非常轻松有趣的游戏，如果这就是漫画原著的风格的话，那么漫画迷们可千万不要错过此作品哦。

作者／天使受容体・Ｋ１



宇宙大作战

GBA上终于推出了一款新鲜点的RPG了。这年底阿俊反倒是对名作提不起太大的兴趣。也许是大鱼大肉吃多了让人腻味了，觉着还是清新的水果蔬菜可口。主角设定成小学生的RPG就是充满了童趣，好玩的纯正。一开始机器人语音的那句NAMCO真的是令人忍俊不禁。但因版面关系，本文只能制作成流程攻略了，还望包涵。阿俊携此文祝全国玩家新年愉快。

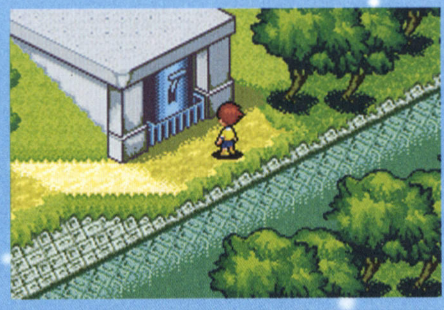
GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.12.20
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

第一章

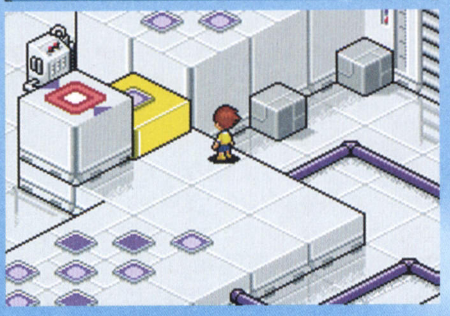
日本友邦町的清晨。一只鸟，确切地说是只乌鸦飞到主人公亚克奥家门前。在妈妈的催促声中，亚克奥的超小012型机器人宣告诞生。和它对话就可启动运行了。另一方面，在广阔的宇宙中，某不明飞行物似乎在寻找落脚地，在路过了几个星球后它选择了地球。差不多要出门上学了。此时电视里的早间新闻报道有陨石坠落在美国等各地。爸爸就在美国搞科研工作呢，希望他能平安。一出门那只可恶的乌鸦居然飞过来挡住亚克奥的去路，第一战好搞定，关键是要熟悉一下战斗系统。进校门后先生会帮忙启动记录功能。明天就是机器人大赛的日子了，好激动啊。来到教学大楼，厚嘴巴胖子特古兹见亚克奥带了只机器人就起了坏心眼，欲将之霸占。单薄的亚克奥哪是胖子的对手，一言不和即遭到吹飞攻击。等亚克奥回过神来的时候，机器人也被他带走了。好在一旁的先生给了个回复道具。从右边上楼去教室，死胖子居然在同学们面前炫耀机器人，可恶。亚克奥正要上前与之理论不幸上课时间到了（汗）。这是一堂关于美国的知识课，大家都争相发言，惟独亚克奥昏昏欲睡被先生抓住，当众大丢一脸。

课后亚克奥决心要讨回公道，谁知突然发生了地震，和同学们交谈后学校广播说有不名飞行物落到友邦山顶了。全体学生立即疏散回家，死胖子居然趁机逃跑了，追出校门，左行找到了胖子，这里被一谜之黑男挡住去路，胖子欲硬来被打翻在地。和胖子对话后再与谜之黑男对决，结果自然是惨败。这么一搅把大家都吓跑了，亚克奥独自右行来到一片电子垃圾场，调查地上的光点，空间随即发生了变化。一直走到一个光点处，那就是自称为宇宙150亿年高龄的神。他为了使亚克奥相信他的话，带亚克奥瞬间移动到世界各地转了一圈。还说一定要找到地球上三个拥有超能力的人，这将左右地球的命运。毫无疑问亚克奥就是其中一人了，现在要从力、勇气、爱三者之中选其一。这将决定主角的能力属性，选什么看各自喜好吧。回到现实后正要走，突然亚克奥脑中浮现出设计图的影子，取得垃圾场的电冰箱、电视机、手机、管子 等物品。现场办公，菜单中的全部选项出现，强化了能力就该去找那个谜之黑男算账了。现在本作的真正战斗系统才开始使用。即为当亚克奥丢出武器，下落入手的一瞬间按A键即可增加攻击力。而当敌人的攻击快要击中的瞬间按B键即可防御。每成功一次就会增加一点气力值，气槽集满就可以发超杀了。非常简单的系统，但也需要一定的眼手配合。







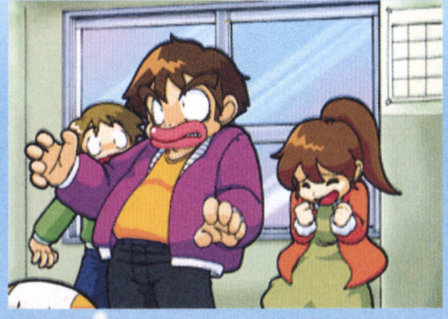


击败谜之黑男后继续前进。跟随猫咪的指引，遇到了外星人云魔，击败他后拣起地上的光球再调查他就可令其加入队伍了。正要离开此地那个黑男叫了个同伙来找碴，现在有外星人在，咱们也是两个人。怕啥，不过要注意的是，敌方攻击时要手动把防御光标调到被攻击者身上，否则必败。另外就是要看准外星人的攻击套路，看准时间A键为其加攻击力。必败黑男后，外星人会教亚克奥如何利用零件改造强化机器人。继续前进来到一座无法通过的桥，不远处就有控制开关。亚克奥试图将其扳动，但没有成功，此时在山坡上有个猩猩状的家伙，一路追去对话得知他是大目玉的宇宙人01号。他给了亚克奥一点有用的提示，现在来到开关左右的树下调查得到道具，再去打开开关即可。刚要过桥大目玉主动加入了队伍，路上取得零件时大目玉会出来讲解。一段路程后又遇到了那两个黑男，这时他们找了个红色外星人帮手。到现在亚克奥的气槽也该蓄满了，是发超杀的时候了。击败他们后红星人入队，友邦山顶，亚克奥发现了一个降落不久还在冒烟的UFO。调查完后正要下山，又来三个黑男，杀，亚克奥把云魔带回家中，谁知妈妈尖叫着夺门而出(笑)。

第二章

次日清晨，机器人大会的日子终于到了。带着云魔来到学校，那不老实的家伙竟然学起螃蟹走路（Z字形）。惹得同学们都来参观亚克奥的新机器人，好一阵羡慕。正要进入教学大楼，云魔又看到了大楼右边的兔子。没办法，带他去瞧瞧吧。人家小白兔可不领情，没命地跑(笑)。来到教室，胖子还在那炫耀抢来的机器人。开课了，应先生的要求，必







须把机器人暂时放到教室外。这堂课说的是宇宙人，但没一会亚克奥又睡着了。梦中与神对话。下课后发现云魔不见了，找了半天原来那家伙在兔子窝里玩呢。不过这次似乎小白兔很乐意和他一起玩了。该去机器人大会会场了，从町西北过去。有路标的地方左边那条路就能通往会场大楼，但现在没有招待卷是无法参加的。先走右边去商店接受店长的委托，顺便买些回复道具在身上。然后去友邦山的垃圾场取得光球，此时一电球头的宇宙人登场，击败之就能收入队伍，回去找店长，花一百元买下第一项招待卷。然后再调查旁边的机器，店长会教你怎么用。再去里面找那人学属性知识后就能出门了。左行进入会场大楼，根据路牌的指引乘电梯来到六楼。进入会场先把招待卷给门口的小姐，然后与大会司仪对话就进入第一战了。搞定拿到奖品后出会场透口气，谁知遭到特古兹死胖子的挑衅。进入会场与之展开第二战。取得奖品后再出门，和那个小男孩聊聊，直到司仪叫为止。进入会场展开最终战，这次的对手居然是也由宇宙人冒充机器人参赛的，击败他后再对话。正要出会场时，那个宇宙人加入队伍，而今年的机器人大会的冠军就是亚克奥。

刚要回家，突然特古兹跑来说学校被外星人入侵了。立即赶到学校，在地上发现一个巨大的光环，同学们都争先恐后地逃出学校，据说还有包括校长在内的四人被困在学校里。快去救人吧，进教学大楼后来到第一间教室里，听到有人的声音。调查柜子发现有人躲在里面。而校长室则空无一人。来到二楼进入音乐室，这里有个女生吓得躲在窗帘后面。她就是不相信亚克奥是人类，不肯出来。此时亚克奥发现黑板上写着星星曲的音符，就去钢琴处弹奏此曲。会弹星星曲？应该不是外星人才对，女生终于是出来逃命去了(笑)。继续走到下一个教室调查箱子救出一个女老师。然后从另一端的楼梯下到一楼，调查箱子遭遇一个超友好型宇宙人(汗)，所谓超友好就是必杀技乃笑容可掬地送一个礼物(定时炸弹)给你，然后嘛，砰！最好用亚克奥的必杀把两个小兵干掉，再集中火力击倒宇宙人即可将之收入队中。然后学校的广播响了，去一楼的校长办公室，没想到校长居然和宇宙人扯上了关系，一战难免，击败校长后也就该回家了。

第三章

次日，出门后绕道过去找那个紫发男古索塔罗乌。他知道这次学校事件的内幕，必败他后得知要了解真相就必须去纽约找金发美女。回家去找妈妈，先上楼去收拾一下东西，再下楼向妈妈要200元去商店买第一个180的东西回去交给妈妈。然后就要出发去美国了。13小时的长途飞行后亚克奥到达纽约，在飞机上亚克奥遇到了美国MM丽达。出机场来到旁边爸爸的住所，去街上转转吧，南部是自由女神。出门后左行来到商店，打听到要去街上的红房子里，进去后却发现这里乱七八糟的。出门后遇到那个古索塔罗乌。此时再去商店花600元买一个照相机，去车站口对着那个黑胖子一照就开战了。战后他告知取得车票的方法。进入红房子击败黑男，拿到他逃走时掉落的道具。再去商店找店长打听，并一定要带几个HP回复30，而且要留着不能用，理由后述。此时进火车站内找到黑男即可拿到车票，火车上突然一阵震动，亚克奥绝对去车头看看。居然与丽达见面了，此时要退出车厢，上到车厢顶上干掉外星人。然后再去找她对话，出车厢后突然UFO出现了。现在的任务是反复往返各个车厢打外星人，击败最后一个外星人将得到武器黄金飞盘，现在一直去到最前端的车厢就是BOSS战了。战后暴走的火车安稳地停靠在拉斯维加斯。出站后大家住进了豪华宾馆，电视里也正在报道着这次火车暴走事件。出门后亚克奥和丽达的宇宙人玩起来老鹰抓小鸡，转了N圈昏倒在地（笑）。

第四章

和旁边火车站里的女孩对话用HP30回复换得日本的店票。这里是没有这种小回复出售的，如果之前没从纽约带来就等于死机。出站左行来到街区，这里有赌场、商店，尽头房子后面有个道具。那里还有个人开天价卖一幅画。绝不要放过和城市里的人对话的机会。然后回宾馆，丽达给大家带来了消息。现在去商店后面接丽达的宇宙人回宾馆，电视里报告有个秘密组织企图启动一次恐怖活动。出门后亚克奥又和丽达的宇宙人玩转转圈，再度头昏倒地。现在去那个卖画的人旁边找老赌鬼，他有赌场的VIP贵宾卡，但必须先收到10爪足的宇宙生物。现在去商店门口会看到绿色的液体，一路调查之，直到商店后面宇宙人才会出现，此时要一次性追到他，否则就要重来。只能在宾馆前那个点才可能抓到他，先熟悉他的逃跑路线吧。回去找老头拿贵宾卡去赌场二楼和绿发人赌，这里是五局后看谁的币多为胜，平局都不能拿到去基地的车票。除了运气以外就是要算准了。拿到车票后去宾馆下面找那个司机，乘卡车去基地。抵达基地后一直走，击败宇宙人进入紫色电脑房调查电视墙。再走到楼梯下到地下室打开一黄色的装置，上来进入另一个地下室调查容器得到捕宇宙人。得到钥匙后从右下角的楼梯下去进入敌人的实验室。找到敌博士，一行人与其手下奋战N回合不是对手。回地面电脑室找丽达，弄了半天原来那竟然是丽达的宇宙人之母，难怪长得那么像了。一行人再闯地下室收复她，并打开容器救出金发美女。此时博士启动了爆炸系统，好在大家都安全逃离现场。

第五章

现在冒险队伍拥有UFO了，进入其中，简直酷呆，听金发美女做了一番讲解后去宾馆，此时突然电视画面上出现外星人，去赌场门口击败它。然后回到了宾馆，这一切都怪怪的。不管那么多了，叫她去UFO，又与古索塔罗乌见面了。此时操作UFO前往纽约，在商店门前调查黄色装置得到道具，去火车站找白衣开罗人给他。再调查黄色装置拿东西，去不远处找他，再拿再给。然后就必败他吧。那个红房的内屋现在可进入拿道具了。回到拉斯维加斯击败









海滩上的宇宙人，进入UFO刚飞起来就遭到敌UFO的袭击。开罗来到金字塔，和楼梯口的对话得知不能入内，去日本的商店里面的那个柜台买两件道具，再去附近的胖子家里，调查他的机器人和那台捕捉机器，衣柜里可拿道具。再去友邦山的废电器场调查两个光点拿零件。回胖子家给机器人改装，把捕捉机器给自家附近的一个大妈，然后再去胖子家，不幸把他家的宝贝花瓶打碎，再调查机器人和花瓶。这下傻眼了，这么贵重的东西哪是小孩子能赔起的，最后一招找家长去（笑）。先随便去哪转转，再去调查捕捉机器就能收到宇宙人。去纽约找到爸爸，但他却为他的另半张画而发愁呢，哪有精神管事。得，回拉斯维加斯苦苦哀求那个卖画的人，终于把半张画弄到手交给爸爸。爸爸大喜，再趁机将桌上的花瓶拿走，赔给胖子拿道具，然后再帮他改装机器人。去拉斯维加斯交给赌场门口的老头换道具，再去开罗找楼梯口的那个埃及人拿到水晶球。回UFO和美女对话开始制造念波机器，此时各地的电视争相报道了外星人即将入侵的消息，经过探测敌总部目标锁定日本友邦町的会场大楼。

第六章

UFO在日本降落，来到会场大楼，被两次击倒后敌博士出现了。而他的地球人侵计划也正式展开了。世界各地都遭到了UFO的攻击，必须赶紧展开救援行动才行了。首先来到开罗，上楼处有纽约的店票。现在可以进入金字塔区域了，路上有个传送点，先不管它，上去把石头推下来，再打开两个开关，再回头从传送点上到顶干掉BOSS。来到友邦山顶干掉BOSS并调查之拿到道具。然后再去纽约解自由女神之围，这里必须要绕过守卫才能到达火星人处交战。先走左边过去，从守卫身后绕过去。如果被发现就会被赶出去，又得重新再来。完事后去日本会场，从一楼的门进去，干掉守卫进入大厅，古索塔罗乌化身为宇宙人加入队伍。乘电梯来到六楼，刚要进会场就掉到五楼了。这里有个容器里的宇宙人需要救出，墙上有开关，但路上有陷阱，先走到右边第二块砖，再走到底就行了。出门后上左边的电梯来到四楼，再坐右边的电梯去五楼。走楼梯下到二楼去右边的控制室打开开关。坐电动扶梯下到一楼，进入电梯后会发现有个门，进入后拿到道具和开罗店票。再走楼梯上五楼，击败来侵的宇宙人。从左边的电梯进入，一路来到六楼。终于找到了敌博士了，他身边还有个冥王星人，先战后者再战博士。战后强力宇宙人杀到，云魔为了保护亚克奥身负重伤，这次地球反击战我方也付出了沉重的代价。

第七章

与美女对话后火星计划就地展开。UFO降落在火星基地，这次火星人还以为地球人开始向他们发动侵略了，一伙人围了上来，好说歹说都不听。最后还是突破重围来到基地总BOSS门前，经带路人指点此时应去寻找五个火星的勇者拿道具，然后才能进去面见总BOSS。商店前有三个火星人，和他们谈话后找中间那个跑得最快的就是火星的勇者，找他拿道具就行了。去会场找到火星人L，得知本届火星大赛马上就要开始了。赶紧去旁边的商店买第二项的票参加大会。去会场把票给门口右边的人再与司仪对话就开始大赛了。一路过关斩将获得冠军后拿到道具，其中要特别留意决赛中火星人的灼热必杀技，威力实在不可小视。获得火星大赛冠军后再去商店买第一项五百的东西，出门上楼去路头找一火星人G换道具，回头找遇到的第一个火星人拿一道具，上楼的路上右边路头有四个火星人，从左到右击败三人后找里面的人拿道具。现在进入大厅去找族长，打开了地下基地的通路。先去尽头开开关，回头把路上的那块黄砖推进去，再去开开关，走过黄砖再开第二个开关。再回头开一次第一个开关，回黄砖处进入黄门基地内部，这里有火星店票。先把两块黄砖都推好，然后从另一侧出去到外面开一次二号开关。回基地内部，继续前进。终于到了总控制室，干掉宇宙人后，敌人也启动了名叫火星的巨人的巨型机器。拿到光球去UFO救活云魔再说了。

最终话

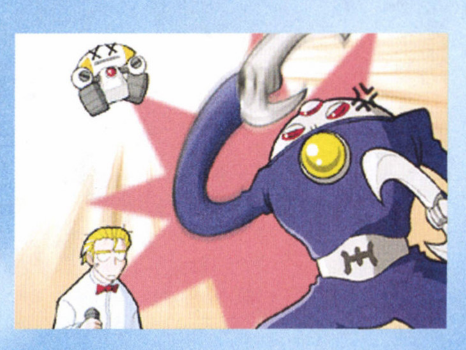
就如电视新闻报道的那样，火星的巨人正朝着地球方向进发，几乎百分之百即将撞击地球。先去拉斯维加斯找卖画人拿道具，交给纽约自由女神附近空地上的人。刚一转身就来了个不速之客，收复它先。去日本会场六楼，见到了亚克奥自己做的机器人，上前对话居然是敌博士的声音。去拉斯维加斯坐车去51秘密基地，博士在强大的外星毁灭性威胁下也终于开了窍，与之两次对话后得到道具。再去火星基地，之前的冥王星人前来迎接亚克奥一行人。他提供了大量有关火星之颜的情报，并最终加入了队伍。在他的指点下一行人又来到开罗金字塔，调查大门，魔云就地一躺，不知施了什么法术就把大门打开了（笑）。进入金字塔后击败BOSS并邀其加入。突然一阵震动，金字塔的秘密终极武器出土了。此时调查之，然后回头利用黄色装置发信给丽达，丽达再利用电视向全世界广播。通过大家的努力，终极武器终于开始吸收能量，一炮向已经飞近月球的火星之颜击去。但这只是暂时为地球缓解了生存危机，因为火星之颜并没有因此而停止向地球的飞行。

现在必须要主动出击了，在月球将其拦截是最后的机会。先作好最后决战的准备，该带的全带齐，然后就是存档前往月面了，先是和BOSS对决，一回合后会分身，试一回合就知道真身是哪个了，往死里打就是。完事以后，火星之颜终于登场了，一共有三个头，必须先集中火力将两边的头干掉才能对中间部分攻击有效。之后中头还会回复一次，并将左右再度召唤出来，此时必须再次集中至少将其中一个干掉，否则就不好办了。总的来说算是比较容易搞定的。看完穿版字幕后会自动回到亚克奥家门前，接下来当然是开始发掘隐藏要素的时候啦。还是留点悬念给大家吧，阿俊就不多嘴了，吃年夜饭看春节晚会去喽。

■文/不思议のBOSS：南昌 严俊









FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 封印の剣
火炎纹章·封印之剑

GBA	厂商：NINTENDO	发售日：2002.3.29
	类型：S·RPG	价格：4800日元	其他：——

攻略写作/gokumine

首先大家要先了解武器和魔法之间的相克性，要想快速安全过关，就要好好掌握这些东西啊。另外如果您对游戏的操作不是很清楚，在一开始游戏的时候选择第二个选项，就会有一个练手的演习，里面还加入了详细的讲解。

第1章 命运の息吹

目的——城门の制压

攻略要点——基本就是练习的上手篇，敌人都是很弱，小心对付敌方的几个弓箭手就可以。右下角的村庄如果去访问能得到5000。敌人头目不会乱动，要消灭他很容易，最后再理会就可以的。另外由于敌头目在城堡里每回都能回复体力，因此可以好好的练练级。杀死他后让主角到他的那里就过关。

第2章 ベルンの王女

目的——城门の制压

攻略要点——开始我方有1马车和1修女会加入，修女可以用来回复我方体力。首先要先克制住下面的3个枪兵，抢占下边的小堡。上边去访问能得到武器アーマーキラー。第二回合我方会有4人在右边小堡那里增援，利用斧头克制枪兵。主角和ディーク接近有对话。注意保护白色飞马，很弱的角色。小心敌方头目，他能远程攻击，建议用マ カス消减其体力，让其他人补上最后一下。

第3章 启れてきた者

目的——玉座の制压

攻略要点——开始有一个小偷チャド加入，地图右边有两个宝箱，里面有3000元和一斧头。注意，只有小偷可以取。首先建议大家分成两路，去上边和右边的村庄，上边有伙伴加入，是个魔道士，右边有武器。第三回合敌人会增援骑兵，一定要小心，用枪去克他。敌人头目最后再理会就可以。



第4章 同盟の崩坏

目的——城门の制压

攻略要点——首先要占领小桥。飞马去取右上村庄宝物，其他两个也有。第四回合出现的クラリーネ和主角对话后加入我方。第四回合结束右下有海贼出现。第六回合结束ルトガー会带领一小队敌人登场，用クラリーネ可以说得。头目还是要让主角补上最后一刀吧，呵呵。

第5章 炎の纹章

目的——城门の制压

攻略要点——本关不是很难，地形适合防守，要先占领上边小堡，消灭几个等级是6的战士。敌人头目下边的魔道士要先解决掉，另外左边的上下两个小堡如果不占领会不断增援敌人，可以练练级。不要忘记访问村庄和买道具，建议买钥匙多一点，下回合开门用。对付头目最好要让魔道士用远程攻击消减其HP，下回合让升级的去补一下。如果直接近身攻击就先买了棺材再去吧，他可让俺吃和苦头，能必杀的。



第6章 しかけられた民

目的——玉座の制压

攻略要点——游戏开始有一个僧侣和弓箭手加入，另外一定要让盗贼来本话。开始最好让两个战士堵住路口，消灭前来的一队敌人后可以上移了。第五回合盗贼キサス出现，主角可以去说得，但是现在她不会加入，让我方的盗贼可以在她身上偷钥匙，千万要弄到啊，之后不要理会她去开两边的门吧，左下和右下的房间各有一队敌人(1重甲、一弓箭、两枪兵)。左右中间有宝箱。左上有1游牧民ス-，让主角去说得她。右上有3宝箱。下回合敌人下边增援一小队敌人后ス-就加入了。最上边两个左边有4敌人1宝箱，右边只有4敌人。头目旁边的重甲不会动，先解决掉再慢慢折磨头目吧。

第7章 オスティアの叛乱

目的——玉座の制压

攻略要点——开始敌人很多，而且增加了僧侣和ドラゴンナイト。第二回合有2人在斗技场右边出现，第三回合斗技场下边也会出现1人，都可以让主角说得。第11回合在开始我方地点有4个骑兵出现。访问所有村庄，都有好东西。攻打头目是，在进入他的房间后敌人会大量在他旁边增援。消灭后小心对付头目即可。还有，不要忘记拿右边的宝箱啊。

第8章 再会

目的——玉座の制压

攻略要点——敌人的兵力真是不少，不过都不难对付，一直挺进就可以了。一开始我方有个盗贼加入，中间的囚牢里还有我方的一个魔道士。中途小心一个重甲的长枪，对骑马者有特效。5回合结束后左边有2重甲和1佣兵增援，要打开墙壁。第十回合结束下边阶梯那里有敌人增援。其中女盗贼可以主角说得，但不会加入。另外那个重甲要小心。其后出了阶梯那里会有增援出现外，左边还会有敌人增援。过关如果那个在囚牢的魔道士没有死就能进入外传。

第8章外传 烈火の剑

目的——玉座の制压

攻略要点——敌人很杂，等级很烂，顺利打到头目应该不是什么难的。在走的时候小心地上的岩浆就可以。对于头目虽然不会有必杀的可能，不过通过换不同的武器回避会相应的增加，攻击力也超强，不好对付，最好打一下就跑，用矛和剑相互克制着攻击才有胜算。胜利后能得到神将器"烈火の剑"。



第9章 雾にけむる岛

目的——城门の制压

正如其名一样，整个地图弥漫着大雾，要小心的前进，路是单一路线。敌人以海贼居多，不过不是很难对付，难就难在不知道前面有什么。在大概中间的位置，从上边下来一个女剑士，可以用ノア说得，在其上面的游牧民シン可以让ス-说得的。另外，海中的小堡里会出海贼，他们的武器都是带毒的，要小心。右上的村庄有武器可拿，另外武器屋和道具屋也在那里。另外左下的村庄尽早先访问，不然会被破坏的。对付头目建议用远程让他换武器，然后再用主角打一下就跑，一点点耗死他。

第10章A あらがう者たち

目的——城门の制压

攻略要点——敌人多以战士和佣兵为主，其中一个大个头的斧头兵和左边的弓箭兵要特别注



意。要先解决掉为妙，海上还会出现一些海贼，小心带毒的武器即可，大概打个5回合左右，会出现一个海贼ギース，如果让主角和其对话后就能成为伙伴。过1回合后ゴンザレス也会出现，可以用リリーナ将其说得。强力角色加入后对付最后的头目应该不是很难的吧，得到ドラゴンキラ后过关。

第10章B 对立のはざまで

目的——城门の制压

攻略要点——开始先边杀边挺进，还要访问村庄，呵呵，不要忙不过来啊。好在敌人不是很强的。等到第六回合后在左上边有敌人增援，其中的ゴンザレス可以用我方的リリーナ说得过来。两回合后，在右下方敌人还会有一队敌人增援，这时候要让主角去说得其中的クレイン让其加入。再过两回合在上边敌人再次增援，ティト可以让刚说得的クレイン去说服。呵呵，角色增加完了，下面就该考虑过关了。另外最好保全加入的角色的部下哦，将有意外的收获。

第11章A 西方の勇者

目的——城门の制压

攻略要点——一开始我方又有新职业的人加入，可以让人再次移动。右下的クレイン增援后可以用主角说得，之后的上边的ティト用クレイン去说也能加入。这期间其他的人不要忘记访问村庄的啊。其中一个村庄会出来エキドナ，用ララム去说。剩下的就是围剿残余敌人练级了。注意保全说得人的部下，村庄也不要被山贼破坏的。在打头目前如果各位还有富余时间和能力就去斗技场玩玩，不过不要把命丢了就是了，呵呵。



第11章B 自由への脱出

目的——城门の制压

攻略要点——エルフィン可以让人再次行动，要注意。在城堡上边的4个人也要想办法保护的说。在杀敌5回合结束后，会有一个海贼ギース出现，老规矩用主角去说服就可以了。一路杀到第九回合，在城堡上面会有バアトル带着部下到来，主角有用处了。剩下头目自己就看玩家如何处置了。

第12章 真实の敌

目的——玉座の制压

攻略要点——为了抢时间一定要快速解决敌人，20回合内胜利完成任务才能进入隐藏关卡的。因此大家一定要行动迅速，宝箱可不要丢掉哦，9回合结束，以前那个多次出现的女盗贼キャス又来了，前面已经说得两回了，这次在说得终于搞定。还有魔道士レイ可以让ルゥ去说得。除了宝箱以外杀头目是关键，不要为了一些杂兵影响时间。头目不好对付，要花些时间的。

第12章外传 天雷の斧

目的——玉座の制压

攻略要点——之前如果有买过"トーチ杖"和"たいまつ"的话这回就有用处了，可以照亮的。敌人都烂的要命，记得取宝箱的，敌人盗贼的钥匙不偷也白不偷，在攻打头目的时候要小心他周围的几人，优先干掉魔道士，再干掉头目两边的，最后轮到洗净脖子的头目了。



第13章 救出作战

目的——城门の制压

攻略要点——本关有些难度，敌人比较强的，一定不要怕花时间，慢慢妥当的处理敌人。先处理敌人的骑兵，之后会有ミレディ出现，会自动找主角加入，敌人的远程弓箭手也要优先干掉，如果我方的弓箭手有够强对付飞行的敌人就更容易了。除了去访问村庄外还要去武器店看看的，有不错的武器可买了。对了，还有パーシバル可以用ララム说得，对于最后的头目，弓箭手参上就可以了。

第14章 理想乡

目的——城门の制压

功略要点——本关又是和大家玩虚的，大风沙看不见敌人，好麻烦。最好选择移动里和实力都很强的家伙吧，本关除了要取宝箱外还要尽快干掉敌人头目的，大概要25回合风沙结束前消灭头目，制压城门才能进入隐藏的关卡的，本关其他的敌人不仅多、而且种类也不少的尤其是飞龙骑士的移动力相当高，大概6-7回合，在左下边还有大量的山贼，也要小心的。如果大家在这里的实力都很强那就不要担心太多就是了，关键要快，不行就尽快去杀头目好了。

第14章外传 业火の理

目的——玉座の制压

攻略要点——除了小心敌人的远程攻击，大军开进就可以了，敌人杂兵不是很强的。一定要注意地形，不然被困可是不好的说，消灭其他杂兵后就可对付头目了。又是个能使用魔法的家伙，用魔法防御比较高的人去踏血吧。不是很难。



第15章 龙の娘

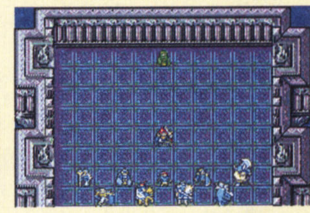
目的——城门の制压

攻略要点——本话要小心敌人的远程弓箭手，在第三回合，敌人在右边会有山贼出现，而且会破坏村庄，一定要在他们出现前去访问的。解决掉那些烦人的弓箭手是当务之急，在增援的山贼中的ガレット可以用我方的リリーナ可以说得的。之后干掉其余的杂兵就要挺进了。敌人头目用专用的克制骑兵的枪就能很容易解决的。

第16章 王都夺还

目的——玉座の制压

攻略要点——既然是王宫，宝箱自然是少不了的，这好像也成了惯例了。小心敌人的魔道士下回合在ツァイス出现的地方有个隐藏的商店，不要忘记去看看。敌人中的ダグラス可以用パーシバル、ララム和エルフィン可以说得的，但是他不会加入，为了不杀死他就让他睡觉吧，如果杀了是不能进入外传的。另外魔道士ヒュウ可以用钱雇佣的，不要吝啬啊，他身上有进入隐藏商店的宝物的。龙骑士ツァイス也可以用ミレディ说得。之后就去对付头目吧，第十一回合左右，敌人还会增加一些烂兵，不足为惧。另外有一点到17话时如果スーー和シン的等级高于シャニー和ティト的等级会进入《司祭の教え》，如果低的话就要进入《海の道》的，要自己掌握等级吧。



第16章外传 至高の光

目的——玉座の制压

攻略要点——ダグラスー开始就会加入我方的，敌人的魔法攻击真是让人无法忍受，还可以让我方出现异常状态，真是头痛，要杀他个片甲不留也是很棘手的，如果我方有特殊杖的也要用相同的攻击还之。再有就是不要让地上那滑动的东西打到，会损血，另外如果下回合要选择路线而且等级差距不大，就花些时间在这两话练吧。之后对付头目，再次得到宝物。

第17章A 司祭の教え

目的——城门の制压

攻略要点——又是老套的视力低下关卡。如果要在右边村庄被毁坏掉前访问可不是件容易的事情，魔道士、远程弓箭手会对我方进行阻挡，在渡过桥以后会有远程的弓箭手和敌人的杂兵阻拦，先优先解决掉远程兵种就好。之后，就是解决头目过关了。

第17章B 海の道

目的——城门の制压

攻略要点——本关的难点在于很多的要位都被敌人占领了，六回合后会有新道路出现，第九回合，敌人在城堡附近有增援，刚刚交战，在11回合在右下

边还有敌人的飞马增援来袭击我方，一定要先防御为妙，全部给他拼干净后就轮到敌人头目了。

第18章A サカの制

目的——蒙古包制压

攻略要点——敌人是大量的游牧民，不是很好解决的，要一边防御一边伺机解决掉才好的。只要防御住他的攻击，等到了这里只要贴近了就只有给经验值了。不过也有可以使用近身攻击的例外，要注意。除了蒙古包里会出现敌人外，在左下边也有敌人的增援。对付头目由于他能近身和远程攻击，那就交替打他吧，先让他换远程，我方近身打他，然后救出再换人，下回合换远程打……这样就好了。

第18章B 冻　河

目的——城门の制压

攻略要点——祭祀优先干掉，还有一定要在6回合以内访问村庄，不然会被山贼破坏。敌人也都比较麻烦，先解决剑士和飞龙，同时要小心敌人的远程兵，接下来就要干掉飞马后去访问村庄，6回合后山贼到达，另外城堡周围也会出现。大概11回合后，敌人会再次增援，攻打时还要小心头目的攻击。解决以后剩下的就是垂死的头目了。

第19章A ブルガルの攻防

目的——城门の制压

攻略要点——虽然敌人很多，但是我方摆好阵势应该问题也不大的。等敌人援军出现后再去考虑进城，一但打开缺口敌人就会涌过来，要有准备。要优先干掉敌人远程兵，对于敌人的剑圣要注意其中一个有能必杀的武器就好，对于敌人头目，看来远程攻击是最好的，不要期待近身拼杀的。



第19章B 冬将军

目的——城门の制压

攻略要点——又是看不清的关，而且敌人占据有利地形。开始有个可回复队员加入，往上要小心敌人远程和飞马，接下来还有魔道士，总之，这种地形就要慢慢来，着急不得，等看不见敌人后再慢慢推进。大概11回合会有山贼出现破坏村庄，全部解决了后，敌人头目也不是很难的家伙。

第20章A 灰色の狼

目的——玉座の制压

攻略要点——黑暗的关卡，真是没辙。既然是宫殿就要有宝箱，一定要记住这不变的定律啊。开始新人ニイメ加入。对于遇到的两个有必杀能力的战士要特别优待解决掉，第三回合出现的ダヤン用主角去说，可以加入，一定要保全他才能进入外传。右边的敌人应该用实力强的去对付，其他去开门、取宝箱之类，快速解决就去干掉头目，尽量20回合内完成条件就可。

第20章外传 疾风の弓

目的——蒙古包制压

攻略要点——敌人的移动力很强，还有开始我方成为3股部队，开始一定要好好的布局。另外大家如果不着急过关的话就要在尽量多杀敌的情况下快速的会合，只有这样才是安全性比较大的。对于防守蒙古包的敌人要看清武器再行动的，对付头目要小心他的强力魔法就是了。

第20章B イリア解放

目的——城门の制压

攻略要点——首先干掉前来的敌人后，优先解决那些远程兵，之后打开牢房，里面的ユーノ可以用ゼロット说得的。之后就要抢宝箱了，因为在11回合敌人会增援盗贼。之后下回合右上有敌人的战士增援，应该也不是很难解决。16回合在右下边敌人会最后一次增援，之后就要解决头目了。一定要在25回合以内完成的，不然无法进入隐藏关。对于村民也尽量不要其死亡。



第20章外传 冰雪の枪

目的——玉座の制压

攻略要点——开始我方强制3对分开，要小心敌人的特殊效果攻击。一定要小心敌人的远程人员。只有不断破坏墙壁才能移动，部队集合后消灭剩余的敌人，最后去头目那里就可以了。很简单的。

第21章 封印の剑

目的——玉座の制压

攻略要点——超强！首先顶住敌人的几轮攻击，防守一定要和攻击严密地结合，不然会死得很惨的。第五回合后，在右边还会有敌人增援之后头目左边也会有增援出现，努力吧。16回合左右再次增援的敌人中ゲイル可以用ミレディ说得，但是不会加入。接下来就要解决其他的人了。全部完成后，主力去打头目。如果到最初敌人增援的山地那里，仔细寻找有隐藏的商店可以进的。购物后就去解决头目过关吧。30回合内要顺利完结就好。

第21章外传 默示の暗

目的——玉座の制压

攻略要点——还是黑暗啊，看不见敌人就要提心掉胆的。虽然敌人不强，不过也不要贸然挺进的，小心有机关。如果怕出事，防御低的就踩盗贼的落脚点走就没有关系了。开宝箱要小心里面的敌人，最后解决头目也不难。

第22章 见果　梦(结局1)

目的——玉座の制压

攻略要点——如果大家没有去全隐藏的关卡，那么这回就是最后的一话了。开始我方要向左上和右上挺进。还有，中间的那个有特殊效果攻击的家伙要优先解决。往上冲，消灭掉站在红色地板上的两个家伙站上后，然后一直到门口汇合。11回合的时候，高台上有2个司祭，不要理会，主角到达门口后大门就会敞开。同时我方一开始的地方各有一队4人的敌人增援，同样可以不理会，清理里面的敌人后如果怕敌人增援就占领4个楼梯口，最后头目也不是很可怕的，记得有宝物可以偷的。消灭他后如果全部进入过隐藏关还会继续，如果缺少的话就会结束。

第23章 ベルンの亡灵

目的——城门の制压

攻略要点——开始只要在原地防守就好，慢慢消灭掉前来的敌人后，再去干掉那远程弓箭兵，一定要小心拥有混乱和催眠效果的魔道士，自己最好先配备解除异常状态的杖。打到这里敌人几乎是弱得可以了，对付头目要先让他使用一次远程攻击，1-2个内打她是不会还手的，一回合解决不是问题。

第24章 传说的真实

目的——全部玉座の制压

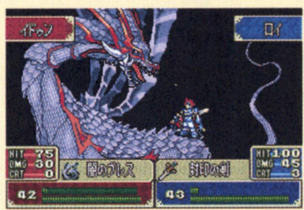
攻略要点——本关是最终的了，人物选择好了，到下回最终决战也不能变更，要想好，只有10人出战的。将所有的超强武器都带上吧，尽量找专门对付龙的，反正不用也白不用了。慢慢打不要着急，每制压一处，下一处的通路才会打通，不要着急，不是很难的。难就难在人物的选择上了。还有所走的路都是只能一个人过的小道，而且还有敌人把手，不仅如此，还要小心身后的追兵，不过只要我方行动迅速是无法追上的，最后的头目也很容易（如果你够强）反正我用ファー下解决的。



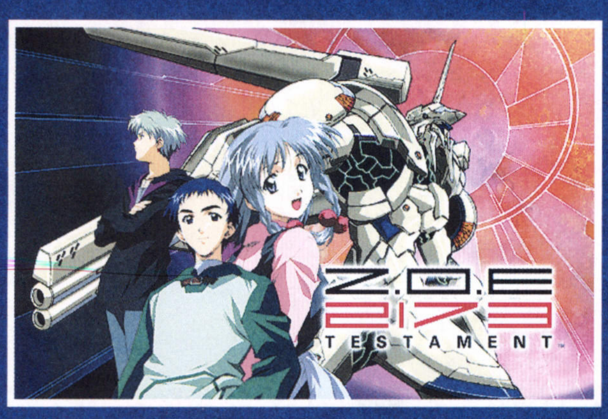
最终章 暗黑の向

目的——魔龙の击破

攻略要点——就是不管其他的敌人只要奋勇前冲，尽快地斩杀最终头目就可以顺利过关。在我们的超强武器下最多2-3人就能顺利解决，2回合内完成不是很困难的，另外斩杀头目是最后使用主角的封の印剑杀死头目和用其他的武器时结局有些不同，前者魔龙会恢复成人样，后者就是去见上帝了，自己愿意什么结局可以自己定的。



mine语——如果玩友觉得其他SLG难度太小儿科，那么就试试这个游戏吧，绝对让您感受什么是难度的，俺为了写这个功略可是花了不少时间，为了保全所有人性命，快通关时又重新打是很平常的事，千万不要指望有S/L大法，根本行不通的。



Z.O.E 2173

ZOE最大的优势就在于他的制作人。由MGS之父小岛先生为首的精英开发团体。当初的PS2版本就因为附带MGS2体验版而逐渐被玩家所认识。2001年，GBA版本制作发售。笔者斗胆说一句：如果ZOE诞生在机战之前，现在游戏界是怎样的格局很难说。截稿之前，PS2版ZOE2发售预定。

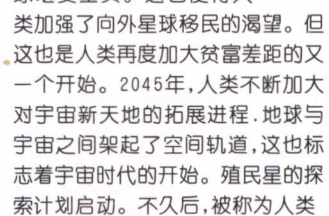
GBA	厂商：KONAMI		发售日：2001.9.27
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

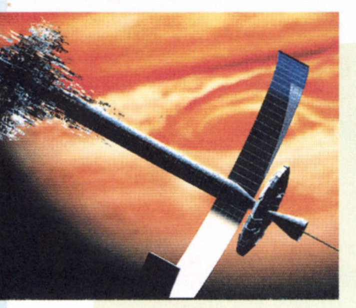
序

20世纪初叶，人类的社会问题居然增多。诸如人口的增加、自然环境的破坏、将来石化燃料的枯竭，等等一系列危机无不令地球堪受重负。这也使得人类加强了向外星球移民的渴望。但这也是人类再度加大贫富差距的又一个开始。2045年，人类不断加大对宇宙新天地的拓展进程.地球与宇宙之间架起了空间轨道，这也标志着宇宙时代的开始。殖民星的探索计划启动。不久后，被称为人类新道具的物质被发现。有人作业LEV机体开发，在木星的卫星上发现万能矿物，在宇宙中高速移动成为可能，人类进出宇宙变为现实。在短短一百年间，有多达超过20亿的人口被移民到月球土星木星以及其他的行星上。看起来一切都很顺利，但这也是人类新问题的开始。继续留在地球上的人类和移民星人之间产生了巨大的偏见，相互歧视。另外一方面，移民对当地政府的残酷管理颇感愤怒。地球与各殖民星的关系也日益紧张。2158年，火星的反地球武装组织BIS设立。而新型LEV的秘密开发令地球本星开始了连年的动荡。2173年，装载了新一批地球民的宇宙飞船在火星上着陆……









系统操作

标题画面：新游戏，读档，战斗中断档，系统调整。

话中菜单：存档，读档，机体改造，机体能力调整，机体状态栏，系统调整，次话。



第一话 战神の掌上

- 胜利条件：黑机体击破。
- 败北条件：克伊兹（ケイジ）机体击破。

地球火星间移民船比那鲁托三号，还有50分钟飞行就将到达火星。主角克伊兹出来帮助乘客整理行李准备下飞船。但不想被一壮汉纠缠，好在同事阿希斯帮忙才脱身。事后得到袖珍PC一台。就在飞船快要降落的时候，驾驶员突然发现一可疑的谜之飞行物在向飞船靠近。B格纳库中，神秘少女米欧娜闯了进来。但就在此时突然一阵剧烈的震动，飞船与不明飞行物相撞。飞船顶部被撕裂，动力炉和一切装置都被迫停止运行。B格纳库的舱门也被封锁，呆在这里无疑于等死。就在危急时刻，格纳库内的一LEV战机突然启动。在米欧娜的指引下，克伊兹登上了战机。

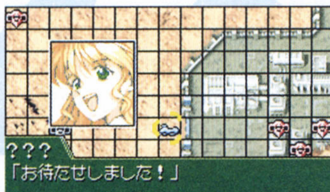
就在战机刚刚脱离后，飞船就发生了大爆炸，而且不明飞行物全速朝战机袭来。内部电脑判断其有92.24%的敌对嫌疑，只能迎击。此战就算是被敌机击破都不会GAME VOER。当然，胜利是唯一的目标。攻击时会切换到手控战斗画面，在8秒的瞄准时间内追击锁定敌机开火即可。如果击中红色的闪光点就形成会心一击，稍有点动作神经就能搞定。就在击退敌机的同时，机体突破了火星的重力圈进入了大气层，坠落在火星表面。



第二话 流转

- 胜利条件：装甲车脱出或敌全灭
- 败北条件：克伊兹、装甲车被击毁

当然，这次的灾难并没有夺取二人的性命。但坠落时的剧烈冲击，令身份本来就很神秘的米欧娜失去了记忆，连左右等一般的常识都遗忘了（汗）。经过机体内部电脑的精密检查，米欧娜患有一种叫做遗传性失忆症的疾病。但就此时，他们被火星上的UCM治安维持部队第三小队包围了。原来，机体在坠落的时候把火星上的重要UNSF设施破坏了，他们以破坏行动防止法为由被逮捕。另外一方面，UNSF的高层正在密谋着什么。二人被带到取调室由将校夫若扎伊审问。但幸存者竟然被误认为是击毁地球火星间移民船的元凶。就连唯一能证明克伊兹清白的火星卫星检测仪的记录也被洗去。击毁飞船，破坏UNSF设施，夺取LEV，三项罪名任何一项都令克伊兹吃罪不起。而后二人被关进独房待审。米欧娜分析，肯定是有人伪造ID混入飞船，伺机夺取黑色LEV。然后现在二人身处冤案中也定是有幕后人操作。就在此时，阿希斯及时出现帮助二人逃出独房。



二人再次登机从火星基地的左侧脱

出。一开始会遭到两台敌机的狙击，不难对付。但击毁他们后，终于被敌基地发现了。夫若扎伊会亲自带队朝二人围攻过来。N对一，实力悬殊太大，必死无疑！？危急时刻，友军三台机体出现，他们正在护送装载着幸存者的装甲车向地图最西端脱出。克伊兹只要配合好友军行动即可。装甲车不要和敌军过多纠缠，迅速向脱出点前进，或者干脆全员就地全歼敌机也行。另，装甲车可为临近机体恢复HP。

战后，UNSF特务部队的少女娜娅赶赴火星基地，任务不明。

第三话 ノゾマレヌノゾミ

● 胜利条件：德夫斯索抵达疗养院或敌全灭
● 败北条件：克伊兹或德夫斯索被击破

克伊兹来到他脱出火星基地后的目的地：反地球同盟BIS的本部。大家总算是可以睡个好觉了。但很显然，克伊兹不敢想自己的处境是好是坏。但从大家相处的气愤上来看，不像会有什么坏事发生。从同盟首领德夫斯索的对话中可以得知，他们正在被UNSF特务组织追击。突然据最新的情报，UNSF已经袭击了疗养院。而且有一批治疗重力伤害的新药正在运往疗养院的途中。很显然UNSF此行的目的还有就是夺取新药然后高价卖出。

等大家整装赶到疗养院地带的时候，UNSF已经侵入了疗养院，而且运输车也被挟持了。此时一眼镜酷男尤克托乌及时杀出，一脚一炮把两台挟持敌机击破。而把新药及时运到疗养院的任务就交给德夫斯索了。全力为其扫清障碍，开路前进。当敌机全灭的时候，敌头目涅兹多（ネッド）驾机登场。此人张狂至极，更扬言现在住在疗养院的人都是些有罪的地球人，该死。这终于把克伊兹激怒了，我方也赶来增援。但此时德夫斯索最好走远点，万一让他逮到可不是好玩的。另外，德夫斯索机体拥有补充弹药特技。

战后院长谢别众人。大家返回到BIS本部。其实，反地球同盟并不是想象中的那样，他们只是一群为着在宇宙中生存下去的最低要求而抗争的人们。UNSF高官的腐败，对他们人权的无视，等等一切都只有逼迫他们反抗。但就在谈到关于家族话题时，失忆的米欧娜突然记起一些什么，大呼父母被大火围困，狂奔而去。看来她定有一段不为人知的过去。



第四话 诱い退ける剑

● 胜利条件：德夫斯索到达工场、击落涅兹多
● 败北条件：克伊兹、德夫斯索击破

BIS本部。大家决定帮助米欧娜找回自我，先是试着查找飞船登录的个人资料。但这种移民性质的秘密飞行是不用真实姓名的。难道说要查出米欧娜的真实身份就只有去地球一趟？大家更借为米欧娜恢复记忆之便，正式邀请克伊兹和阿希斯入伙。阿希斯那家伙倒是干脆，克伊兹也只能就范了（笑）。但UNSF并未就此罢休。连夜又袭击了圣病院，并嫁祸到BIS头上，而且更为重要的是，BIS的重要盟友"女神"也在那个区域。看来，必须要采取行动了。大家决定前往女神的秘密工场处。女神也就是经常帮助BIS的一个叫做洛索的女性。



等大家赶到战场时，城市早已经被UNSF破坏。众人要抵达地图东北角的工场处与女神洛索汇合。第二回合人员才会全部到达。击破在阵的全部敌机后，迅速让德夫斯索前往工场处。否则第十回合敌人就会增援。但如果是想要练等级的话也行。当众人抵达工场时，与洛索取得联系。但此时涅兹多再次出现，开火攻击工场，欲杀女神。好在金发少女梅比尤斯驾机及时赶到重创涅兹多，为大家解了围。恼羞成怒的涅兹多又率大量机登场。注意这批无人机速度快体积小，回避率极高，最好是手动攻击之。想直接过关的话就围攻涅兹多。在涅兹多败北后，UNSF特务部队的娜娅出现把涅兹多救走。看来今后肯定是要和她交战了。

洛索随众人返回本部。德夫斯索正式把同盟新成员克伊兹介绍给洛索。同盟的机体食品以及活动资金全部由这位女神供给。原来她正是拥有巨额遗产的洛索财团的主席。接着是美女梅比尤斯的自我介绍，又引发了同盟里丝米茹和拉兹玛那对活宝的大乱斗（极搞笑）。

与此同时UNSF方面，娜娅的恋人（？）帕洛夫少佐登场。

第五话 届く声，遥か

● 胜利条件：拆除炸弹，击破涅兹多
● 败北条件：克伊兹击破，未拆炸弹前攻击敌机或乌希索击破。



政府日益腐败。就连从地球上过来的进口食品也增加了129点的关税率。而且据洛索秘书的最新情报，未来三年间的进口的全都是些野菜之类的非人食品。由此令物价再次暴升。这完全是践踏正常手续的强行政策。而且此时传来消息有一名狂暴男子正驾驶机体疯狂的攻击孤儿院。全员紧急出击！

等大家赶到孤儿院后，发现又是UNSF所为。涅兹多已经绑架了三个孤儿在三台机体上并装备了炸弹，以此相威胁。而且初期的胜利条件为？？？。看来，此时只有原地待机静观其变了。眼看着装载着孤儿的敌机步步紧逼过来。关键时刻，炸弹专家乌希索登场，负责把机体上的炸弹拆除。此时控制他分别飞赴三台敌机旁边待机拆除炸弹，切记在此之前千万不能攻击人质机。也不能攻击涅兹多的机体，他身上也有炸弹。否则GAME OVER。最速拆除方法就是先把乌希索移动到大部队旁边，引一敌机体自动靠近。另外两台就在次回合直接飞到他们中间一次性拆除两台。整个过程只需要两个回合即可。把炸弹全部拆除后就可以全力击破敌机救出孤儿了。当三个孤儿全部得救后，疯狂的涅兹多欲炸毁孤儿院。好在阿希斯驾机及时赶到拆除了孤儿院的炸弹。阴谋破产的涅兹多又率机群狂攻过来，全员迎击之。就在克伊兹驾机击破涅兹多后，他竟然启动了自爆装置，欲与克伊兹同归于尽。就在生死关头，激发了克伊兹的潜能力，全力一击送涅兹多上路。

但机体因此遭受重创，克伊兹也昏迷不醒。



第六话 契ソレ片翼

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

敌总部，帕洛夫少佐与高层泽夫鲁斯发生激烈的争吵。看来，他是要出动了。似乎现在开发出了一种新型的机体。在政府方面，唯一正直的国连宇宙军内部监察室室长基鲁也面临着重重危机。BIS方面，受上次事件的影响，情绪低落的克伊兹竟私自驾驶战车外出。好在米欧娜及时制止了他，米欧娜的坚强令克伊兹打消了逃避现实的想法重新振作起来。而与此同时，敌袭警报响起。二人被UNSF军包围，好在大部队及时赶到把克伊兹救出。



此时孤儿院方面发来信息，表示对克伊兹奋不顾身拯救的感谢之意。但信息突然中断。敌袭？！全员转战。当赶到现场时，孤儿院已经剩下炮击后的火海。凶手正是实验新型机体的帕洛夫少佐。这就连同行的娜娅也看不下去。而冷血的帕洛夫的理由竟是把培养未来敌人的毒牙拔除。不过好在拉兹玛早已把孤儿接上战机。而卑鄙的帕洛夫竟妄想高新把拉兹玛拉拢过去。做梦！紧接着克伊兹换乘新机体出战。全员挥师南下，决战。但帕洛夫HP降到30%就会撤退，要击破他就得注意战略了。

暗中，两个神秘人物正在密谋着什么。

第七话 背中合わせの交线

● 胜利条件：帕洛夫HP30%
● 败北条件：克伊兹击破



BIS，米欧娜的特制营养食品令克伊兹精神百倍，实际上是难以下咽强颜欢笑（笑）。此时前方传来消息，因不满食品增税的市民展开了示威游行，但被UNSF军队炮击镇压，死伤惨重。全员出击。

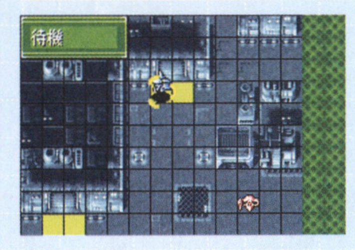
暴动现场。可笑的是就连前来镇压的治安维持部队和UNSF特务所属部队竟也发生了冲突。此时市民的愤怒气焰高涨，一市民驾驶着作业用LEV冲向UNSF部队，但瞬间被击毁。众人实在是无法忍受了，全员启动。一方面迎击敌军。一方面保护市民的作业用LEV向南方撤退。在第二回合，克伊兹的机体内部电脑会指引克伊兹前往城市东部的闪光处取得专用装备。之后的战斗只要是在城市中，一般都会有类似的闪光点，里面的道具不要错过。当所有的市民都撤退后，UNSF帕洛夫再度带队登场。他仍旧是HP降到30%就会撤退。而且他的攻击力可是超强的，近身一击2000以上攻击力。可得小心应付了。但击落他可有不少的经验值和金钱啊。

据有关情报得知，UNSF特务组织和有关集团联手行事。而且有着地球最危险男之称的人调入UNSF组织。

今后的仗将会越来越难打了。BIS为此特别派出拉兹玛等人专程前去敌基地收集相关资料。

第八话 暗を暗に染あて

● 胜利条件：侵入口发现
● 败北条件：敌发觉



拉兹玛顺利归来，带回来了敌方基地的机密照片。照片上清晰的显示着帕洛夫驾乘着新型的OFLEV兵器。而这张照片正是在敌方基地的秘密工厂里拍摄到的。而这种新型机体的制造材料据说是使用到极为稀少的万能金属。而当时击毁移民飞船的那台黑色机体也就正是OF新技术研究下的实验品。为了收集UNSF秘密开发禁断兵器的证据，德夫斯索决定潜入敌秘密工厂。洛索的秘书也为大家提供了敌方基地周边地区地形以及相关设施图。并再三叮嘱要留神基地里的警备LEV。最后，祝大家此行好运。

在成功潜入敌基地后，接下来就是要深入到秘密工厂中了。但这里一共有五个入口，到底哪个才是真正的秘密工厂入口呢？基地中果然有大量的警备兵。此行决不能让敌兵发现行踪，否则将GAME OVER。正确的通路应该是在东北角的闪光处。这里敌兵的可视范围是三格。小心前进吧。只要我方一台机体到达即可。机动性最高的是克伊兹和尤克托乌，随便派谁去都行。成功到达发现正确通路后，第一阶段侵入计划就完成了，全员撤退。

第九话 诚实

● 胜利条件：拉兹玛脱出
● 败北条件：拉兹玛或克伊兹击破。

UNSF基地，娜娅和帕洛夫激烈的争吵。娜娅认为如果再这样下去，早晚要爆发宇宙全面战争。而在帕洛夫眼里，清除异己就像清除大地的杂草一样。流血正是改革的前提。为了他的未来前程，再大的牺牲也不在乎。但他说不会忘记与娜娅的约定，但要等他的计划告一段落后再带娜娅去地球生活。闻此一席话，娜娅的心又软了。但，突然警报大作。BIS侵入被敌发觉。

初期胜利条件仍为？？？。等到第三个回合后，拉兹玛从敌基地处成功获得资料脱出。但帕洛夫和娜娅也率大军围剿BIS一行人。此时要全力掩护拉兹玛突围到达地图最下端。当第四回合时，克伊兹的机体电脑显示前方的设施下有强烈的反应炉，并且肯定有爆炸的可能性。必须让拉兹玛的机体



加快速度逃到安全区。当拉兹玛成功从地图最下端脱出时，基地也即将爆炸。在撤退之前，克伊兹急呼让娜娅逃离基地。但她还顽固的要和克伊兹决胜负。生死关头，已经没有时间多解释了。克伊兹冒着生命危险独自飞到娜娅机体旁，厉声怒喝之才让她离开。众人在爆炸前一秒脱出秘密工厂。

而后，克伊兹遭到了大家的训斥。大家都对他去救敌方女子而大为不解。而且此次冒险单独行动如果被敌方俘虏的话将不堪设想。不过好在此次行动算是顺利完成了，也成功得到了敌方的详细资料。

第十话 纯心との代价

● 胜利条件：人质救出、敌全灭
● 败北条件：克伊兹或装有人质的机体击破

战斗节节胜利，大家也有了难得的轻松时间。米欧娜等几个女生更是出门逛街买洋服了，男士们还得坚守本部（汗）。另外还要加紧对刚从敌方地基窃取的OF新型机的相关程序进行破解工作。另一方面，敌部，UNSF高层正与其合作集团进行会议。投资方的总裁拉亚索显然对UNSF在秘密工厂事件上的不利极为不满。双方为此展开了激烈的争执。BIS方面，经过众人的努力，OF内部程序初步被破解，但要彻底破解仍需要很大的进展。通过检测，OF内部的电脑登录程序中所记载的驾驶员ID竟然是一个年仅12岁的人类男性。还是个孩子？似乎电脑内还有着其暴走死亡的记录。看来在没有完全破解之前一切都是个谜。此时，前方突然传来消息，一民间企业的工厂发生了大爆炸，大量工人被UNSF的帕洛夫抓获成为人质。更扬言就在今天正午时刻对其全员进行审判。这显然是敌方的圈套，就等着BIS去钻。但又不能不去救人。而且，出去逛街的女生们也极有可能遇难。在一再请命后，洛索终于同意出击。

现场，米欧娜等人果然无一幸免，全部被俘虏。此时娜娅终于没能忍受帕洛夫的暴行。出手把4人放出。但此行立即遭到了帕洛夫的训斥。另外在他身边还缠着个叫做阿玛索的暧昧女性。此时的帕洛夫就连一同到地球生活的约定也可当即破碎，这一切令娜娅无法接受。就连泽夫鲁斯也亲自出马发号施令。但他的话竟然让失忆的米欧娜记起些什么，并开口称呼他为博士？！难道？事情是越来越迷离了。此时时间已到，眼看就要处刑了。关键时刻治安部队将校夫若扎伊一炮为大家赢得了时间。众人赶到现场展开救援行动。敌方不但机体很多，而且在这里安装了定时炸弹。看来情况危急。但先不要急于进攻，现在还不足以抗衡敌机。等到第三回合尤克托乌和乌希索会赶来增援。把除了夫若扎伊外全灭敌机后再去处刑台救人，飞上去待机即可。此时夫若扎伊会来救他的学生（娜娅），令人感动啊。之后帕洛夫和那个小妖精又带领4台敌机登场。现在就不用给他客气了。





第十一话 ダブル・デイール

● 胜利条件：守护德夫斯索十回合或敌全灭
● 败北条件：德夫斯索机体击破

BIS本部。此次众人再展开潜入行动。但就在此时，UNSF部队的阿玛索带领敌机袭来。看样子是来抢夺失去的OF资料的。大家必须全力保护德夫斯索的机体不被击破。成功守护之十个回合或是干脆来个敌全灭都可以。其中第六回合在我后方会有敌机增援，初期最好不要离开德夫斯索机体。

战后，拉兹玛建议不如使用LEV正规军正面突入敌基地，夺取移民飞船事件的真相证据。但显然是无理的。德夫斯索决定下一次潜入的目标是窃取移民飞船的航行记录。以进一步调查飞船失事的真相。

第十二话 天使ト悪魔ノ音ニ

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破



克伊兹、阿希斯以及米欧娜三人从通风孔成功潜入了UNSF军设施中展开调查。但米欧娜的冒然行动被敌发现。警报大作。初期，基地内出现了三个所属不明的女人，而且似乎相互之间有点过节儿，打了起来。但看到UNSF机体围攻过来又一致枪口对外干掉了两台敌机。此时克伊兹也成功驾机脱出了。还是阿希斯见识广，他一眼就认出了她们是名为火星天使的团体。此时敌方有大量新型无人机登场。第二回合我方会有两台机体赶来增援。第三回合米欧娜试图寻找航行记录，但也被泽夫鲁斯发现。第四回合一开始克伊兹会被电脑问到是否还记得一首曲子。两次都选择第一项。怀念起当初船长领养他13年的父子之情。别看我方只有三台机体而敌方有压倒性的优势。但无人机是可以一击而破的，而且其命中率也不高。另外火星天使也会帮忙。可放心进攻。当全灭敌军时，火星天使之一的帕诺莫把移民飞船的航行记录给了克伊兹。至此，比那鲁托三号飞船事件的事实捏造证据入手。随后三人一句克伊兹君再会后先行离去。

另外一方面，基地的证据保管库中。米欧娜面临着被捕的危机，不过好在我方丝米茹和拉兹玛乔装成UNSF士兵把米欧娜救出。

第十三话 キフト

● 胜利条件：击破帕洛夫
● 败北条件：克伊兹击破

据可靠情报称，和TV局以及放送局关系密切的HBC会社现遭到了UNSF部队的围攻。而HBC也正是队中尤克托乌父亲所经营的会社。但其父的HBC会社名声则不像他儿子那么好，诸如贪污腐败之类的事件时常与其发生联系。但其父以乎也是身不由己。而且就是看在其子的份上，此次也必须采取救援行动。已经没有时间再考虑了，全员出击。

待众人赶到时，HBC总部大楼已被特务部队团团围住。而对于UNSF来说已经没有利用价值的社长老尤克托乌也面临着被杀的危机。而卑鄙的帕洛夫更以此为人质要挟众人放下武器投降。米欧娜等人决定拿着地图ID潜入HBC大楼。此战只要击退帕洛夫机体就可以解决问题了。

战后，梅比尤斯不幸被帕洛夫施以催眠术。暗示出其内心的罪恶意识，令其产生了逃避现实的念头。另外，老尤克托乌社长似乎对其子加入反地球同盟这种反政府武装感到十分的丢脸，不愿相认并要与儿子断绝父子关系。



第十四话 伏せられた切い札

● 胜利条件：击破帕洛夫和泽夫鲁斯
● 败北条件：克伊兹击破

敌基地军会议室。敌方高层统帅伊艾加中将登场，他似乎对UNSF特务部队的不力非常不满。成功潜入HBC大楼的米欧娜来到TV放送室，对着全国的观众说出了比那鲁托三号飞船事件的真相。但帕洛夫再次率队袭来，把众人团团围住。另外，梅比尤斯的情绪也非常的不稳定。这里必须要注意的，此战是接续第十三话的，也就是说每台机体的HP等数值是接着上一话来的。该补充的就抓紧时间吧。当全灭敌军后，帕洛夫和阿玛索被迫出战。但危急时刻小妖精当然是要背叛主人的。独自驾机跑了。之前她从头





到尾完全是在利用玩弄帕洛夫。此时困兽犹斗的帕洛夫出现的地点离战场很近，之前干掉最后一台敌机前最好让HP不足的机体离远一点。否则被他逮到就是100%的命中率，没得救了。最后帕洛夫在其不甘心的怒吼声中灰飞烟灭（活该）。

军会议室。老尤克托乌社长当面揭穿了UNSF当局的移民飞船事件阴谋。当时正是UNSF的黑色恶魔机体暴走才直接导致飞船的坠落。事后为了隐瞒新型机体的开发，把事情栽赃到克伊兹等无辜的幸存者头上。但飞船航行记录中记载着事故发生器瞬间的关键部分被人为用某种特殊的手段清除了。不过事发前对于黑色机体的记录是不可否认的。此时恼羞成怒的泽夫鲁斯带领部队杀到，欲摧毁HBC大楼销毁证据。必须全力狙击之。千万不能让他的机体进入HBC大楼，否则GAME OVER。如果情况危急就直接击破泽夫鲁斯即可。有实力的话还是全灭敌军拿点经验值和铁吧。这里泽夫鲁斯会变一次身，他的初期机体的HP为6000，变身后为2W，比较难缠。好在他的体积很大，比较好瞄准，要害点也有三个，用会心一击重创他吧。就当击败他时，他的机体突然内部异常加热冲向HBC大楼欲自爆。好在阿希斯及时杀出给了他最后一击。但突然从地图左侧出现一谜之机体一击将阿希斯击破，而后又神秘消失！？

第十五话 影を生んだ光

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

因为上次好友阿希斯的事情，克伊兹一直情绪低落打不起精神来，就连米欧娜的特制营养食品也调不起他的兴趣。此时二人急着前往作战室。原来火星上的居民发生了大暴动。当大家驾机赶到时，现场的治安维持部队、无辜市民、以及声称要净化火星的武装极端分子早已乱作一团。现在只有一面引导无辜市民脱出（敌全灭也可），一面与治安维持部队和武装分子作战了。另一方面，治安部队和武装分子是会相互开火的。初期适当的离他们远点，让他们自己先干几回合再挥师掩杀过去。打的时候还要注意其两方的势力均衡，否则一方全灭了另一方的矛头就集中对付我方了（熟读《孙子兵法》有好处哦）。



第十六话 见えざる明日

● 胜利条件：武装分子队长击破
● 败北条件：克伊兹击破

极端武装分子的暴动并没有就此停止。他们得知了BIS全队的行踪后，伺机伏袭。要击退他们，必须把武装分子的队长击破才行。这里每一个区域都埋伏了3、4个武装分子，行动时要全体配合。第七回合，敌机大量增援。眼看就要对我方造成包围之势时，娜娅登场。终于是来了啊，她无论是机动性和攻击力都是极为优秀的。早就猜到很有可能收到此女（呵呵）。另外就连女神的秘书也来参战。全员进攻。战后，其实好友阿希斯的死一直困扰着克伊兹。但有了新的盟友还是令人家稍微宽慰了一些的。



第十七话 转生

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

克伊兹一人单独行动，但不幸被极端武装分子发现。好在大家及时赶到解了围，但又有一拨人马杀到，不是别人，正是之前已经交手无数的涅兹多。他居然还没有死？！而且显然有幕后人物操纵着他。众人合力将其击破后，秘书赶来让克伊兹等人迅速离开。而机体电脑也检测到其机体内有大量爆炸物的反应，看来他是要自爆了。此时秘书舍身冲上前去和他同归于尽，不过好在秘书及时脱出了机舱，让大家都为他捏了一把汗。战后大家来到洛索收藏在地下的



代号为转生救世主的第四世代型输送船内。这是洛索为BIS危机时刻准备的候补根据地。

第十八话 ダークハーフ

● 胜利条件：芙伊露击退
● 败北条件：10回合内未到达

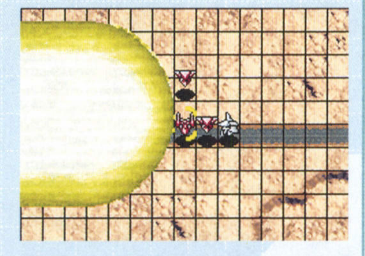


BIS基地飞船作战室。此时突然传来信息，而传送者更是令大家眼前一亮：阿希斯。他还没有死？这令克伊兹欣喜若狂。但阿希斯的话则更令他不解，原来阿希斯正在煽动民众为火星独立暴动。紧接着敌袭警报又响起了。此战不但要对付武装分子，还有新型的无人机登场。这种无人机威力颇强，速度很快。整个区域里有四批无人机埋伏，小心应付吧。战场上，阿希斯现身道出了他的真实身份。原来他的父母在他很小的时候就被地球人迫害死了，他的真名叫做乌艾伊鲁，在之后卧薪尝胆的近年内他一直伺机向地球人报复，而移民飞船事件正是他的报复行动之一。但克伊兹始终无法相信这个残酷的现实。此时我方两台机体被敌方所控制。必须在10回合之前赶到，否则他们就会被击毁而GAME OVER。当我方赶到时芙伊露道出事实真相。竟然连被BIS称为女神的洛索都是抱着控制利用BIS的目的。她在HP降到20%时会撤退。战后，通过对话得知洛索并不是想象中的那么坏，但这其中的原由还很复杂。

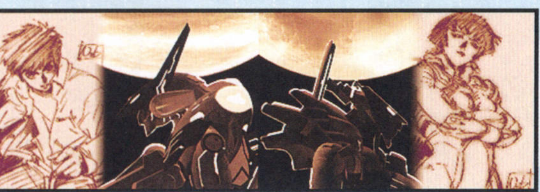
第十九话 赤き大地贯く爪

● 胜利条件：敌全灭
● 败北条件：克伊兹击破

本话德夫斯索会驾驶着新型的补充修理机体登场，敌方仍然是阿希斯所属的武装部队。当全灭敌军后，克伊兹突然接到了米欧娜的通信。米欧娜似乎已经恢复了记忆，而她把克伊兹称做大哥？但此时阿玛索突然现身把米欧娜控制住。克伊兹见状奋不顾身的冲上前去，但被控制的米欧娜竟蓄力向克伊兹开炮。为了唤醒米欧娜，克伊兹硬是没有躲避的打算。眼看着倒记时



为零，最终米欧娜还是把毁灭性的一击射向了空地。战后，阿希斯传来信息，火星全面战争即将打响。



第二十话 ミッシングライン

● 胜利条件：芙伊露击破
● 败北条件：克伊兹击破



BIS的潜伏场所。清晨，德夫斯索一直对梅比尤斯感慨自己已经老了，并说昨夜梦见自己死去……现在大敌当前，而且BIS更开始面临着资金的问题。这一切都无法令人乐观。据可靠消息称，阿希斯使用巨能炮攻击了街市区。众人整装来到街市也遭到了伏击。芙伊露等人正带队袭来。当击破芙伊露时，阿希斯再度出现，命令芙伊露引爆巨能炸弹。一旦爆炸，整个街市区的人将无生存可能性。生死关头，德夫斯索冲上前去把炸弹夺下独自飞离，最后他留下一句：和广阔无边的宇宙相比，人生只是很小很小的瞬间闪光！但，任何一个人都认为，他的死比巨能的闪光还要耀眼。别了，BIS首领。

第二十一话 泄れ辉く残滓

● 胜利条件：米欧娜机体旁待机
● 败北条件：克伊兹击破

德夫斯索死后，洛索就成为大家唯一的领导人。到了决战的时刻，一方面不但要与UNSF的正规师团军作战。更为重要的是，阿希斯的新型OF巨能炮又将施放，那代表着又将有无数的无辜者死于非命。别无选择，只能全员出击阻止。而阴魂不散的涅兹多竟也再次出现。其看似只有他一台机体，实际上路上埋伏了大量敌机，推进时要小心。当全力击破涅兹多时，阿玛索控制着米欧娜出现了。而此时的米欧娜已经被他们改造成巨能炮，如果要阻止巨能炮的发射只有一个办法，就是杀死米欧娜。而狠毒的阿玛索正设计着并观看这出兄妹残杀的人间悲剧。第十五回合时克伊兹机体电脑



会问一个问题，最佳答案是第二项。当我方机体在米欧娜旁边待机后，芙伊露会来帮助克伊兹解除巨能炮装置，但被阿玛索再次出现残忍的杀死了。并启动了米欧娜机体的自爆装置后把米欧娜掳走了。眼看爆炸在即，克伊兹也只有无奈的撤退。

第二十二话 神を目指した翼

● 胜利条件：克伊兹与米欧娜战斗一回合、敌全灭
● 败北条件：飞船被侵入

BIS基地飞船内。阿希斯再次发来信息，扬言他将用巨能炮把火星变成火海。而据可靠探测，此次的巨能炮发射地点就是海上的酸素工厂。但要在地下埋藏数年的陈旧飞船在短时间内赶到酸素工厂就不现实的，也随时都有可能坠毁。好在洛索舰长还留着最后一招，把飞船变身为陆用形态全速进发。在飞船刚刚推进到海上连接道路的时候遭到了UNSF的伏击。这里千万不能让任何敌机进入飞船，否则飞船就会自爆而GAEM OVER。而被精神控制的米欧娜再次登场。在克伊兹的呼唤下，她似乎有了一点意识。当克伊兹和她战斗一回合后总算是令她恢复了意识。但没想到泽夫鲁斯竟还没有



死，杀到再次施法把米欧娜控制了，而且又带来了一批无人机。所以，在第一批无人机没有干掉的情况下最好是避免让克伊兹与米欧娜战斗。全力击破泽夫鲁斯后米欧娜就会撤退。

第二十三话 约束、巡いて

● 胜利条件：涅兹多击破、阿希斯HP50%
● 败北条件：克伊兹击破

成功突破敌人的狙击后，飞船继续向海上酸素工厂前进。但进入工厂领空时，大量高浓度的酸素成为了航行的障碍。如果一不小心都可能引起大爆炸。好不容易成功潜入酸素工厂后大家都开始苦中作起乐来（笑）。但漫才（日本相声）还没说够又遭到大量敌机伏击。带队的又是那个不死之身涅兹多。他用夏峨扑火来做他的登场狂言。咱倒要看看谁是蛾（笑）。当涅兹多再次被击败时，阿玛索操纵一台无人机亲手将他杀死，并率领大量无人机出战。如果再这么源源不断的打下去，早晚会弹尽粮绝。但只要集中火力全力击破阿玛索即可。有信心的话当然要敌全灭多拿铁啦。被击败的她对于克伊兹的援手毫不理会，宁愿选择自爆。突破伏击后全员继续前进。眼看到达了能源的中心。阿希斯果然驾机现身，并在积蓄能量随时准备发射。克伊兹试图用那个曾经的音乐盒来唤回他的心，但没有实质的效果，看来只有把他击破了。他的HP降到50％就会携米欧娜撤退，众人又避免了一次灾难。

第二十四话 ファーステイ

● 胜利条件：克伊兹在米欧娜旁待机
● 败北条件：克伊兹、米欧娜击破。



成功解决酸素工厂事件后，克伊兹又长途跋涉远赴火星的山岳部捕捉一种碳素系生物。遭遇了UNSF的新干部基玛。而他正是给米欧娜洗脑并操纵阿希斯的幕后黑手。此时多达17台敌机杀到。这批敌机攻击力很强，而AI较高。会对我方HP不高的机体围攻，要小心了。好在我方大部队及时赶到。现在首要的任务就是让克伊兹在米欧娜旁边待机说得她。而当克伊兹试图靠近她时，却突然变出了三个米欧娜。其中右边的那个才是真正的米欧娜。克伊兹终于唤回了米欧娜的心。最后克伊兹那小子还装死骗米欧娜出机舱（笑）。战后据最新情报称，在泽夫鲁斯的研究所发现了超大型巨能炮，而且再有十分钟就要爆炸。

第二十五话 別れへの再会

● 胜利条件：基玛、阿希斯击破
● 败北条件：克伊兹击破

最终话，所有的铁都别再留着了，该改机的改，该花的给他全花光喽，各种强化道具能带多少都别拉下。全员整装杀赴泽夫鲁斯研究所。这研究所俨然一五角大楼的模样（笑），敌方机体达到21台之多，绝对是场硬仗。此时我方如果与对方正面作战必然消耗极大。最好是先原地待机，等基玛过来时，全力把他击破。而后阿希斯就会现身。因为





我方有一半以上的机体是陆上型的，也就是说不能爬山。此时必须派几台机动性强的机体突破重围直接北上去与阿希斯作战。而剩下的陆上机体就原地拖延住敌方大部队。决战必须使用手动攻击和回避，否则几乎没有胜算。突围的机体不要与任何敌机纠缠，他们的任务就是全力击破阿希斯。他有HP2W点，而且速度不慢，耐心点吧。最终阿希斯随着那首曾经见证岁月的再会的结束乐曲声中埋葬在火星上。





作者后记（阿俊语）

本作与机战相比最大的创新点就在于其战斗可以选择手动控制。而这项功能如果运用好的话，对战局起着决定性的作用，特别是在我方形势堪忧的情况下就显得更为重要了。而且本作的剧情也是很上乘的，从飞船坠落事件开始，克伊兹兄妹与阿希斯演绎了一场荡气回肠的宿命戏。比起机战一味的热血来更有深度。当然，笔者绝无贬低机战的意思（笑）。最后在GAME END之前，敌方阿玛索和基玛居然仍未……这也就预示着GBA版本2代目的存在。

文/亲地球同盟：南昌 严俊

PS2版《ZOE》最新作图片















EZ烧录卡问答

皇家烧录议会





内部电池没电怎么办?

EZ FLASH采用日本充电电池来保存记忆，当您的EZ CART插在EZ WRITER以及在GBA上玩游戏的时候会以微弱的电流对电池充电，永远不用担心没电，且设计有过充保护，新品可能放电过度至完全没电，若充电时间太短暂导致您记忆消失请先将EZ CART连接到EZ WRITER透过计算机USB接口充电。



×××游戏黑屏×××游戏不能玩?

EZ的设计是透过烧录程序来支持游戏，只会有短暂不支持的游戏不会永远不支持，这样的设计可以保障使用者的投资，即使将来出现各种可能保护的游戏也不必更换硬件。截稿前所有的游戏都支持，没有不支持的游戏，支持度百分之百。请经常留意下列更新网址：

http://www.ezflash.com.cn（官方网站）



怎么备份游戏进度呢?

EZ可以备份原版游戏的进度，在第一次执行Client烧录程序时，程序会自动跳出一个选单要求您选择一个数据夹，供备份的档案储存。

将原版卡带或是EZ CART插入EZ WRITE后，在主选单中选择备份进度，将会生成一个和游戏名称相同的*.sav文件，即完成备份进度，可以将此进度透过仿真器程序在计算机上玩或是实现金手指的功能，再写入回EZ CART在您的GBA上玩。(若是您的原版游戏卡带记忆方式为EEPROM则暂时不支持进度的备份)

如何透过EZ实现在GBA上玩任天堂红白机游戏、听MP3等附加功能?

在随附的工具程序中，有提供网络上搜集的各种程序请参考，对于使用方式请详阅解压缩后内部的说明，因工具繁多，我们不提供这方面的使用咨询，请使用者自行研究，或是在留言板发问让大家集思广益一同研讨，实现EZ最多的功能。另外在任天堂经典游戏的资料夹中，已经有转好档的任天堂合集游戏，直接添加进去EZ就可以使用了。(有无随附小光盘是各区经销商的事情啦！)



我使用win2000无法烧录程序，但是98和xp都可以怎么回事?

EZ-Flash驱动程序是在Win2000下开发、编译、调试的，对Win2000是绝对支持的。建议检查您操作系统的故障。

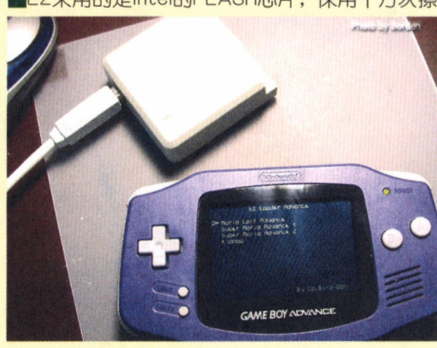


自动去除片头选项功能为何?

某些Dumpper加入游戏的广告片段不能跳过，超级烦人，此功能用于去掉Dumpper自行加入的片头。

可以重复读写的次数为何?

EZ采用的是intel的FLASH芯片，保用十万次擦写，即使您一天使用五次，用个五十年也不是问题，可以传给儿孙啦^^。



烧白夜协奏曲时，记忆的地方显示"OK"。一开始不懂就直接烧下去玩，结果发现不能记录，才再跳出来重烧一次在指定32K的记忆空间给它就正常了...^^;程序不会自己抓记忆的大小k数吗？还是这是bug?

烧录程序的"存档大小"这一列显示当前游戏占用的存档用的RAM空间，一般说来EEPROM存档的游戏占用16K，SRAM存档的游戏占用32K，FLASH存档的游戏占用64K。但是据说目前也有占用64K的SRAM存档的游戏，对此我不是太清楚。这一列也可以修改。在一个游戏确实有存盘功能但是添加时显示0K时，说明游戏使用了非标准的存档格式，这种情况对于第三方开发的GBA程序比较常见，目前的官方游戏中火焰纹章和恶魔城白夜也有这种情况。遇到这种情况请双击这一格，一般修改存盘大小到32K就可以了，但是例如像PocketNES这样的程序它是对于其中的每一个游戏分配固定大小的存档空间，所以究竟它占用多少存盘空间就要根据里面有多少个游戏来计算了。注意，如果是有存盘功能的程序但是未修改存盘空间或者修改的存盘空间不够的话是很危险的，因此没有分配足够的存盘空间给它，所以你玩的时候如果进行存盘操作会覆盖掉卡上其它游戏的进度。同样的这一列的修改也必须在烧录之前进行。



不是说容量有256MB吗？为何显示不到256MB呢？只能烧录五六个游戏呢?

市面上所有类似产品的容量以及TV game容量的惯例，均是以Mb来计算。例如GBA的玛莉属于32Mb，类似这样容量的游戏使用256Mb的EZ卡可以存放八个，实际上和计算机容量的计算方式不同，换算成计算机容量的话GBA游戏32Mb约等于4096K。如果该32Mb的游戏实际容量不到4096K，EZ会扣除其真实容量故理论上有可能可以多装一个以上的32MB游戏，这是其它旧型产品无法做到的。



为啥第一次执行烧录程序的时候，程序要我选一个路径却出现创建文件失败的情况呢?

请不要将烧录程序置放在C:底下或是d:下或是直接由光盘执行。请将烧录程序解压缩到一个数据夹中再执行。以后备份的游戏或是游戏进度将会储存在您选的这个数据夹中。



程序更新我怎么知道呢？哪里可以下载?

EZ的官方网站www.ezflash.com.cn都会有程序更新的速度相当快喔，截稿之前更新到1.07a版。

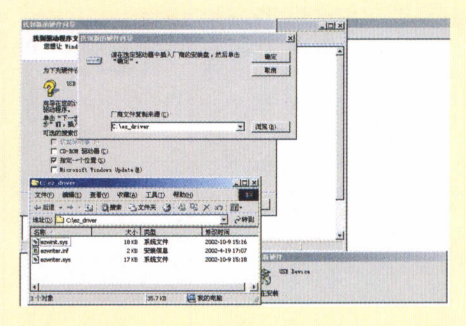


EZ存档究竟是怎么一回事?

简单说就是为了节省有限的ram所以不做固定的分配。存档丢失有几个方面。首先是硬件问题。同学们对新拿到的卡首先应该进行全面的检验，包括ROM、RAM和电池三方面。如果是在电玩店购买的同学如果有条件可以在购买的时候当场检验，

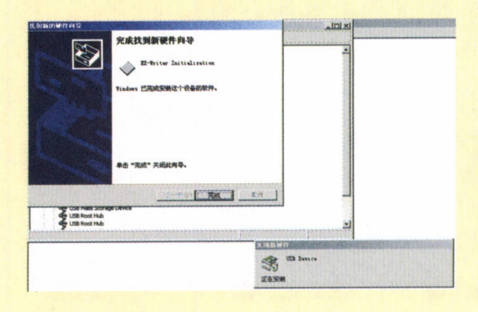


Photo by Borden



当然我们出厂的时候都已经全部检验过了，但是还是保险一点?好。ROM、RAM检验都很简单，直接测试就可以了。电池的检验分两步，首先是写数据，写完之后将卡拔出断电一段时间，这段时间RAM里面的内容就是由电池保持的，然后在插上去校验，看内容是不是和开始写进去的一致，我想这个原理很简单，大家都很容易理解。但是有一点我要说明的是，新出厂的卡卡上电池没有什么电的，需要充电之后使用起来才比较放心。具体的操作也很简单，买来之后将卡插在写卡器上，放一通宵不要关计算机就好了，当然你也可以玩一通宵游戏，卡插在写卡器上和GBA上只要打开通电了都随时在充电的，并且决不会充电过头什么的，大家尽可放心。

然后我来说说软件问题。其它的卡没有EZ卡独有的0k问题是因为它们一般固定分配给每个游戏一个固定的存盘空间，但是如果这样做对于256M的卡很容易出现存档空间不够的问题。因为现在的GBA游戏比较多元化，不再是以前那样就32M和64M两种，例如PocketNES，它最终生成的ROM可能并不大，但是存盘空间可能却需要很大，那么如果我做得不那么抠门，对其他检测不到使用什么存盘的游戏分配一个固定大小比如32K的存盘空间，那么应付这类ROM很有可能就会出现RAM空间不够的情况。这样的情况会随着第三方程式的增多而日益明显，所以很多人对FA的512M卡仍然使用和128M卡相同大小的RAM而抱怨很多。而实际上很多游戏根本就没有任何存档，也不需要任何存档空间，所以对于这样的游戏设定存档0k是很有必要的。好了，现实世界是复杂的，有一些游戏是确实有存盘的，但是没有使用标准的存盘库函数，造成我们检测不到它使用了多大的存档空间，在这样的情况下，因为EZ卡不是仿真器。所以程序无法分辨这个游戏究竟有没有存档，所以也只能同样的不分配存档空间给它，显示?0k。麻烦就在这里，因为这种情况是很危险的。假设我们烧录了三个游戏，每个游戏占用相同大小的一块32k的存档空间，那么第一个游戏的存档空间是从0-32k，第二个游戏的存档空间是32-[BR]64k，第三个是64-96k，这样就是好的，没有任何问题。那么现在如果第一个游戏检测不到存盘大小，被程序认为是0k，那?现在第一个游戏的存档空间是0-0k，第二个是0-32k，第三个是32-64k。那么由于第一个游戏实际上是有存盘的，它同样要使用32k的存盘空间，所以第一个和第二个游戏就会都使用0-32k的存盘空间造成相互覆盖。这就是问题。那么如果是第三个游戏被设成0k，由于它后面没有游戏跟它互相覆盖了，所以这样就不会有问题，但是这样的情况下如果再添加游戏就会出现同样的互相覆盖的情况，而且这个游戏的存档将会备份不出来，因为程序看见这个游戏的存档是0k自然就不会去备份了。所以，正确地手动设置有存档但是不能检测到的游戏的存档大小是很重要的，最近的很多存盘丢失都是由于这个原因。不要以为某个游戏的存档设置正确了就一定不会丢存档，因为它前面的游戏的0k没有被改过来同样会引起这个游戏存档的丢失。



综上所述，大家首先检测并确保硬件没有问题，然后烧录游戏的时候一定要小心，要保证存盘大小的正确设置。另外，我强烈建议大家经常备份您正在玩的游戏的进度，以免损失过于惨重。

VisualBoyAdvance的save要怎样写入ez?之前没买ez时用他玩了很多游戏，我不想从头玩?

■很简单呀，首先你必须要确定的是：

1.这个GBA游戏确实有记录功能。

2.这个GBA游戏是可以随时存盘或是仅在特殊记录点存盘。没有记录的游戏可以用仿真器记录，但是当然不能烧录EZ中啦。或是仿真器中有随时存盘的功能，但将这样的进度备份到没有随时存盘功能的EZ游戏中当然也不行。举例来说，你要将仿真器里面的马力欧记录烧到EZ中，仿真器的记录文件假设是123.sav你烧入EZ的马力欧名称是MARIO.gba，这时候你就要将123.sav改成mario.sav然后选择写卡、选择更新当前游戏进度，将档案类型改成sav，然后选取记录就可以了，备份的过程一秒不到，EZ writer只会闪一下喔。然后插上EZ打开GBA电源就可以叫出仿真器中玩的记录了。(新版烧录程序1.07a已经不需要更改存盘档名可直接写入进度了，直接在你要写入进度的游戏上按鼠标右键选择写入当前游戏进度，然后选择您计算机中的sav文件即可)

EZ可不可以烧入gbc的游戏呢?

■由于GB(5V)和GBA(3V)卡带的工作电压不同，任天堂在GBA卡槽内设置了装置来自动识别并切换电压，因此GBA烧录卡虽然能够直接烧入GB的Rom，但却无法运行。又因为是硬件开关识别，所以也无法以软件方式破解……

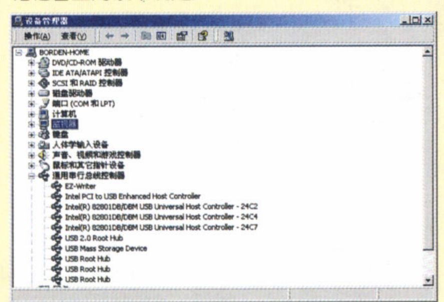
我玩美版的炸弹超人使用1.07版烧录程序选择去除片头，但是游戏片头的广告还是在耶?

■去除片头的功能是将游戏roms的前端部分程序代码，透过程序比对，与游戏截然不同的程序代码EZ的烧录程序会判断为片头，因此烧录的时候可以不加入。这功能并非是必须的，有可能是因为这游戏的片头编码和游戏很类似所以程序无法判断。也有些游戏是程序判断错误以为是片头但却是游戏因而没有烧入游戏必须的程序代码，所以有些游戏去除片头会导致当机。故1.07版将此功能预设为不开启，在说明文件中也有提到，去除片头功能不保证能正确执行。大家一定是希望Borden能将程序的支持度达到百分之百最完美，希望别拘泥在这些小节。

备份卡的小秘密。

■你知道各家备份卡的小秘密吗?

现在市面上备份卡很多(大陆更多)，台湾可以买到的约有五六款，其中建议可以买的有四款包括EZ、智慧宝盒、GBAX和GBAFA。EZ和GBAX 256pro内置的内存大部分都是2Mbit。(GBAfa的记忆容量阿豪不清楚)



选择这样的容量或是成本是最大考量吧。一般GBA游戏记忆格式大小有128、256、512Kbit三种。如果今天您购买的是128Mb的卡带，那么您不用担心内存会不够记录，因为顶多烧录四个32MB的游戏，就算四个游戏都是512k的，记录大小也够用。但是如果您买的是256Mb的备份卡，记忆就会有百分之五左右的几率会遇到记忆不够分配的问题了。举一个夸张一点的例子来说，您烧录了八个32mb的游戏，其中四个需要512k的记录，那么其它剩下四个游戏就没有记忆空间了。为什么说会有百分之五的几率遇到这样的问题呢?原因是因为很少人会一次烧录八个32mb的游戏，通常都是烧五个或是六个游戏其中包含64mb的游戏，而这五六个游戏都是512k的几率也很少，大部分的游戏都是128k或是256k。512k的游戏占约百分之十五左右……所以很少人会遇到这问题。另外128Mb的USER会遇到的问题，就是如果烧录两个64Mb的游戏有可能会出现空间不足。原因是因为要制作合卡必须要写入一个开机引导程序，就是我们开启GBA的选单画面。必须要占用32K的空间，如果今天刚好我们选的游戏是"满满64Mb的游戏"，请注意是"满满64Mb的游戏"第二个游戏将无法写入，绝大部分的游戏都不会写满，通常32Mb可能只有31mb，64mb可能甚至只有50几mb。遇到刚好满满64mb的游戏几率也不大，所以很少人反映这样的问题，在此我做一下解释。(例如恶魔城实际只有51.75M坏马力只有60.5M)解决方式只好委屈您第二个游戏先选择其它游戏玩了。另外如果未来有满满128Mb的游戏EZ可以通过取消引导程序来支持写入128Mb写满的游戏。

GBA周边大全

日本制造的GBA专用备份周边

日商SAMMY于年底推出的一款外接型GBA资料备份周边"Turbo File Advance"，定价为3800日元。玩家在使用这项周边时，可以将它接GBA本体的扩充插槽上，玩家一边游戏，一边进行着对应游戏软件资料的记录与读取，这样就可以备份游戏的记录，防止了不小心误删记录而耽误大事。



这项周边无法从GBA本体获取电力，是靠普通电池维持的。

请大家注意，对应这款周边的游戏会在包装上注明的，而该周边也会推出专用的记忆卡。

用GBA听MP3、看图片



↑播放器的定价是99美金。

SongPro公司推出的专门用来播放MP3、WMV格式音乐的周边，即将登场了。与用EZ FLASH卡来实现这些功能不同，该项装置在使用上更加专一和简单，播放的时候还会显示画面，就像WINDOWS媒体播放器一样。制品将支持文本和图片等格式。

GBA数码相机登场

这是香港EMS公司推出的GBA专用数码相机，该套件内建8MB内存，能够收录640×480分辨率的VGA照片28张。

本制品的定价为45美元，属于非官方周边。



GBASP套餐



就算有老版也要买



←↑GBASP配备了性能很高的锂离子电池，而且是内置式。待机时间长，但不容易更换。因此外出的话就要带上充电变压器。



花5000日元，在电视上通过NGC玩GBA卡带！

↑3月21日预定发售的用NGC接电视玩GBA的器材。

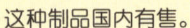


↑在NGC上玩GBA卡带时请买这个手柄。

GBA电视接收装置

用GBA看电视，恐怕是一种相当奢侈的玩法。但周边商确实为我们提供了这样一种思路。同时我们也能看出GBA所拥有的无限可能性，图示的电视接收装置是经过实战检验的制品，性能指标相当高，我们来看一下。





这种制品国内有售。

- 使用4节1800毫安电池供电时，待机时间约150分。
- 可以使用变压器供电。
- 有RF端子和AV端子，可看有线电视，可接游戏机。



- 与GBA本体通过专用连接器件连接紧密。
- 附送耳机一副。
- 收看电视节目时的分辨率是320×240。
- 可接收NTSC制和PAL制。
- 可存储高达99个频道。
- 内建扬声装置。

天师硬件道场

沙场秋点兵——
GBA软件大盘点



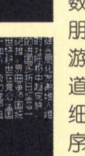
众玩家好，GBA发售一年有余，游戏出了近千个，而相关软件也层出不穷，笔者曾在前几期电软中作过一些介绍，然苦于篇幅有限，无法将众多精品一一为大家献上，今次历经千辛万苦向我们的老大天师争取了两个版面，本着为GBA造势实乃为人民服务的心态，挑选了一批极具代表性且有实用性的GBA SOFTWARE，就此作个简单介绍，请看：

❶ 国产最强的GBA开发工具—GSLIB

■类别：GBA游戏开发函数库
■下载地址：http://gsgba.nease.net/
■作者：HuangYZ
■实用度：★★★★★

长期以来，国内游戏+编程爱好者都有一个心愿：希望能在主流的游戏机平台上(PS2？)开发国产游戏，以此振兴我国游戏业，可是迫于开发工具的有限，这些热血的青年只能望机兴叹。但是现在，一道曙光出现天边，一个名叫GSLIB的函数库为热爱游戏开发的朋友在GBA上自行开发游戏提供了一条康庄大道。由于作者提供了详细的使用说明和演示程序，只要有少许编程经验(当然是C语言)的人，都可以凭借GSLIB轻松驾御GBA，以最快的速度制作出GBA上的游戏软件。





GSLIB是中国国产的GBA软件开发函数库，实现了国内编程爱好者想在GBA上开发软件的愿望。使用者能在PC上开发软件，可以在PC的任何一个编辑器（甚至记事本，写字板）上编写程序，然后连接GSLIB进行编译，就可以使用模拟器或者通过烧录器把程序烧到卡里，在GBA上实机测试了。

作者HuangYZ提出的理念，就是自由和方便，GSLIB把这个理念发挥得淋漓尽致。

作为国内唯一一套完整的GBA软件开发库〖注1〗，由于作者HuangYZ的努力，不仅实现了GBA所有硬件功能，而且，又追加了许多强力功能，比如显示中文（TILE模式下和BMP模式下），组合精灵（就是白夜里面那种巨型BOSS）等等。就连所有函数使用说明书都是全中文的（丝毫不比厂商们的差）——这也是国外的GBA软件开发库所没有的（图为组合精灵演示画面，然后是GSLIB为祝贺十六大召开而做的图片，TILE模式下显示汉字DEMO）。

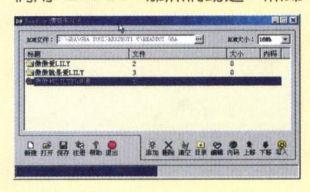
爽心的是，GSLIB软件开发库是完全免费的，任何人都可以在GSLIB的站上免费下载。听说，nintendo公司发给其他厂商的开发工具价格是7000美元，我的天呀，咱们谁用得起啊？大家可以比较一下，免费和7000美元是什么差别（别告诉我你不在乎……）。

尽管GSLIB已经如此强大，但是作者还是在继续努力完善GSLIB，使GSLIB更容易使用，更自由，我们期待着HuangYZ能为大家献上更强大的GSLIB新版。

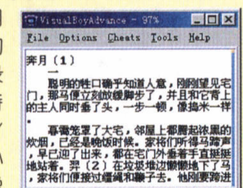
❷ READBOY

■类别：读书软件
■下载地址：http://readboy.nease.net/
■作者：SHIKEYU
■实用度：★★★★★

国内第一款GBA软件（？？？），汉化达人施珂昱作品，其威力不容俺来发言，只需从老外们用READBOY那热情劲这一点即可看出，作为一款专业的GBA电子小说软件，言其为文字处理软件中的MICROSOFT WORD也无丝毫夸张，实为银河系最强，烧录器一族必备！



READBOY最新版1.6，功能较之以前有所增加，可以浏览图片，格式为BMP，支持从ZIP格式写入文件，修改了数据保存方法，避免在做合卡时发生记录冲突，可以按F11、F12按钮来批量修改书名，提供目录分类功能，你可以方便地把小说与图片装在不同目录，还可以把不同的小说放在不同的目录中以免混淆，支持BMP说明READBOY已不只是一款电子小说软件，以后还会增加什么功能，我们很难说清楚，当然，功能越多，我们越爽呀！^_^



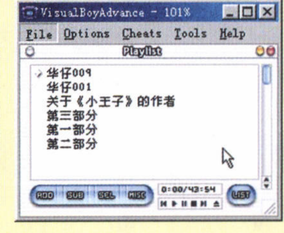
唯一揪心的是READBOY需要注册，人民币20元，不注册的话只能浏览前5个文件，同时也无法使用目录功能，不过这也应该——人家施老前辈辛辛苦苦开发这软件容易吗？收取点报酬也是应该的，“支持国产软件”——多神气的口号！此外，READBOY生成的.gba文件比较大，它分为16M，32M，64M，128M，256M几个容量，哪怕你往里面装1K的内容，若设置成128M，它也会生成128M的文件，所以说，大家要合理利用有限的空间，不要浪费哟！

❸ PICTUREBOY

■类别：看图软件
■下载地址：http://netcity3.web.hinet.net/UserData/syc837/
■作者：DEVON
■实用度：★★★★★

台湾产看图软件，作者DEVON，最新版本v1.6a，图片格式亦为BMP，支持更换SKINS，新版本支持分类功能，逗趣的是，PICBOY也支持浏览电子小说(向READBOY挑战？)，但让人失望的是，v1.6a仍不支持JPG图片，而且笔者下载的v1.6a在VGBA上操作有延迟（该不会是因为我的ANDY PHOTO太帅了吧？具体情况咨询DEVON中——最新消息：DEVON回复笔者说他用GBAFA烧反而有点快耶！晕，我想这可能是我的PC出了毛病吧），玩友可以下载1.06a看看（详细使用方法请参考2002年电软NO.9笔者文章）。

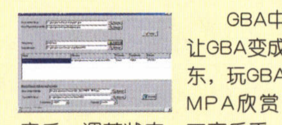




和READBOY相比，PICBOY生成的文件体积较小，浏览速度较快，在看图片时有缩小至整屏的功能，而且还可以更换SKINS，所以我一般用PICBOY制作电子相册（秘密：听说天师用PICBOY制作了一个人体写真特辑，大家快去抢），而READBOY可以调整字体及背景的颜色，还有文字快速定位功能，浏览文字、图片时比较平滑，手感较好（？！）于是我一般用它制作电子小说，两者同时使用，可谓珠联璧合，完美搭配。

❹ MUSICPLAYER ADVANCE

■类别：音乐播放软件
■下载地址：ftp://xia:xia@211.96.97.52/yeyunzhang/gbatool/mpa2.zip
■实用度：★★★★☆



GBA中的音乐播放软件，让GBA变成MP3播放器的好东东，玩GBA游戏玩累了可以用MPA欣赏音乐，调节状态，不亦乐乎，当然，在GBA上听MP3和在PC上听是有差距的，谁叫GBA机能有限呢？不过基本上还是能接受的！音乐爱好者必备！具体使用方法请查阅去年电软笔者文章。

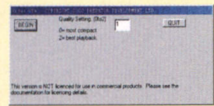


❺ VIDEOGBA

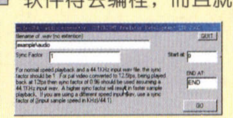
■类别：电影格式转换软件
■下载地址：ftp://xia:xia@211.96.97.52/yeyunzhang/gbatool/videogba2.zip
■作者：不详
■实用度：☆☆☆☆☆(因为没搞掂，所以……作

者请原谅我）

传说中的电影制作软件（笑），我想这世上恐怕只有软件作者才有耐心来使用它吧（注：实乃夸张，



反正我和HuangYZ用它楞是没做出电影来，据HuangYZ达人说：用这软件得会编程，而且就算会编程的，没学过



汇编也很难搞定，如果使用简单的话，那这网上GBA的电影还不满天飞?——有道理），这里介绍给那些富有挑战精神且具备编程基础的玩友，特别提醒：胆小者勿用！浮躁者勿用！

给出两个GBA上的电影之链接供大家解馋：

《黑客帝国》演示片断：http://213.30.21.181/web/down/show.asp?id=40&down=1

《冰河世纪》演示片断：http://218.30.21.181/web/down/show.asp?id=38&down=1

6 WORDBOY

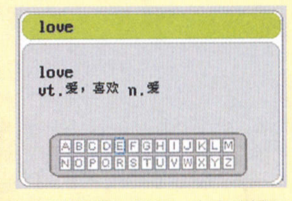
■类别：电子词典
■下载地址：http://gsgba.yeah.net
■作者：HuangYZ
■相关软件：Xdict for Gba
■实用度：★★★★★

嘿嘿：又是HuangYZ，这家伙，有完没完？搞出这么多的好东东，想把我们GBA玩家撑死么？

一提到GBA上的电子词典，可能大多数人都会想到Xdict for Gba，可您知道吗？WORDBOY的发布日期比Xdict for Gba要早三天呢，不过由于



HuangYZ的炒作能力实在差劲（爆笑），以至于当了无名将军，笔者也是无意中在GBA门户站（http://www.gbahome.com）上看见的，DOWN下来一用，KAO，实在是“弓虽”！且不说使用上要比Xdict for Gba简单得多，

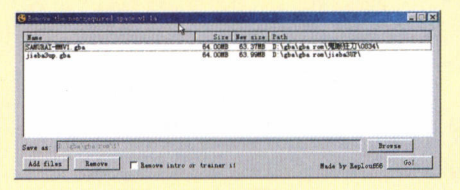


就连界面看上去也是赏心悦目，还可以更换SKINS呢，目前作者正致力于为WORDBOY词库添加新的短语，偶呢，也向他提了个“非分”的建议：增加发音功能，他给吓着了，hehe，不过大家再等等，发音功能的实现也是指日可待的哟……

7 REMOVE

■类别：ROM体积缩小工具
■下载地址：ftp://xia:xia@211.96.97.52/yeyunzhang/gbatool/Remove.rar
■作者：不详
■相关似软件：gbaintroar（去掉DUMPER的信息）
■实用度：★★★☆☆

现在的GBA ROM个头是越来越大了，128M的算是屡见不鲜，就连偶的EZ 256M都嫌小了——咋个办？现在有了REMOVE，我们可以“稍微”松



一口气了，REMOVE这款软件专为烧录族准备，它可以帮你把GBA ROM中一些无用的空间去掉，我测试了一下，基本上每个ROM都能缩小一点点（注意：是一点点）体积，一般来说，越大的ROM去除的体积越多！

8 Thingy

■类别：FC-GBA模拟器
■下载地址：ftp://xia:xia@211.96.97.52/yeyunzhang/gbatool/thingy11.zip
■作者：不详
■实用度：★★★★☆

还记得玩马里奥时的欢愉吗？
还记得玩魂斗罗时的激情吗？
还记得玩坦克大战时的执著吗？
……………………………

现在有了Thingy，你就可以在GBA上重温这些经典游戏了，而且你还可以将N个FC游戏制作成合



集玩，网上流传的那些FC合集大多也是用Thingy制作出的，详细的使用方法请查阅去年电软上相关文章，值得提出的一点是，你可以自己编辑开机画面，可以用一款名为bimbo的软件（下载地址：ftp://xia:xia@211.96.97.52/yeyunzhang/gbatool/bimbo.zip）将BMP位图转换成BIN文件，再由Thingy添加成开机画面。

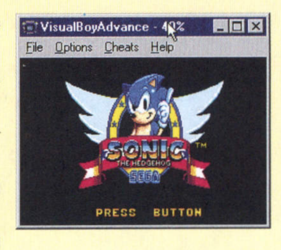
9 pocketSMS

■类别：SMS-GBA模拟器
■下载地址：http://pocketsms.emuunlim.com
■作者：不详
■实用度：★★☆☆☆

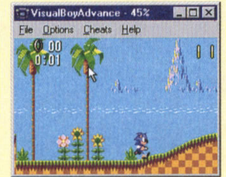
说起Sega Master System〖注2〗，可能很多人会嗤之以鼻（比如那不懂装懂的“折翼大天



屎”，都什么年代了，还提这8位机做啥？可是大家别忘了，就是这机子上出了不少经典游戏哟，在我印象中还有人对它念念不忘呢，现在好了，我们也能在GBA上玩SMS了，因为我们有——pocketSMS！



提起GBA的其它机种模拟器，一般的都会想到Thingy，pocket-SMS是鲜为人知的，其实





pocketSMS发布已有些时日了，只是目前它所能模拟的游戏还不算多，其中著名的就有SONIC1（大家可以到http://rpgsky.y365.com/emu/sonic1.rar下载笔者制作好的gba文件，解压后直接用模拟器玩或烧到GBA里玩），Out Run，Double Dragon 1等，而其余能模拟的游戏大家可以到作者主页上去查看，至于Sega Master System的ROM文件（后缀为.sms）大家可以到网上去找找。推荐SEGA FANS 使用，LIGHT USER 回避！

〖注1〗：所谓开发库，就是要把硬件上的功能通过软件的方法引出，所以，一个开发库的好坏，直接影响到游戏开发的效率，而像KONAMI，CAPCOM等大公司，都有自己的内部软件开发库，属于公司最机密资源，普通人很难搞到。另：开发库=函数库+辅助工具以及相关版权XX。

〖注2〗：1985年10月，Sega公司以14000日元的价格发售了Sega Master System，即SMS。从理论上说SMS的硬件性能要强于FC，CPU采用了著名的8位元Z80，3.6MHz，内存8K，显存16K，分辨率：256×192，发色数64，同屏32色，4位单声道。作为Sega公司首次在北美发售的家用主机，SMS采用了两种游戏媒体，它第一次在家用机上使用了3-D立体眼镜。Sega公司的著名RPG游戏“梦幻之星”的第一作就是在这台主机上发行的。

〖注〗：文中所介绍的软件都可以到任天堂世界（http://www.newwise.com）下载。

后记：随着EZ FLASH的普及，GBA在广大玩友手中变得越来越全能，比如说偶吧，元旦这天要去见GF LILY，于是头天晚便烧了GBA上的电影“ICE AGE”，星之卡比，MARIO3，她最擅长的FC游戏坦克大战，再把我和她的合影用PICBOY烧进去，最后烧了首MP3《爱你一万年》，哎哟，直把LILY乐死了，我和她一起玩星之卡比中附的小游戏，她竟然比我还厉害（汗）……由此可见，玩家们大可充分发挥自己的想象，把GBA用在它力所能及的一切地方！当然，烧卡器是必备的，我推荐您用EZ FLASH，这玩意儿相当硬派，如今256M EZ FLASH只需700不到即可入手，GBA USERS，快行动吧！

■文/电软特约记者 窗外不归的云

超级机器人大战R

GBA	厂商：BANPRESTO	发售日：2002.8.2
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——

第一话 トライアル・ウェポン（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：主人公、母舰击沉
攻略要点：没有什么难度的关卡，试手。
敌全灭后出现分支：
A：ナデシコBの保护を受ける
B：ラー・カイムの保护を受ける

第二话A 火星の后继者

胜利条件： 敌全灭
失败条件：我方战舰击沉（アキト増援后：アキト被击沉、我方战舰击沉）
攻略要点：初期敌全灭后会增援，如果体力不支就着重攻击北辰，此人一跑其他敌人就会撤退。

第二话B 逆袭のシャア

胜利条件：敌全灭、7回合内到达指定地点
失败条件：我方战舰击沉
攻略要点：一直往下冲就可以，有阿姆罗在应该不是很难。利用母舰的核武器会加快灭敌速度。

第三话A 再会のレシピ

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：7回合后敌人会有增援出现，注意在增援



前先要尽量消灭北辰。

第三话B νガンダム

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方母舰击沉
攻略要点：很简单的一关，有ν高达和量产ν高达在，其他敌人很容易对付，注意要引发特殊剧情哦。5回合后敌人会增援，其他敌人撤退。

第四话A 最恶の决战

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、主人公击沉
攻略要点：注意保护母舰就可以了，慢慢来。等敌人自己来送死就可以。

第四话B 最恶の结果

胜利条件：敌全灭、到达指定地点
失败条件：母舰击沉、主人公击沉
攻略要点：和夏亚的对决，敌人比较难对付，同样



要慢慢将敌人全部消灭，不要着急到达指定地点。

第五话A “命运の选择”みたいな

胜利条件：敌全灭（增援后：敌全灭，母舰到达チューリップ）
失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始母舰不能移动的，消灭掉敌人后会出现增援。

第五话B あなたに、力を……

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、ガロード击沉
攻略要点：要在敌人旁边的3位占据敌人基地，可以回复HP和EN。其他人快速增援。中途上方有敌人增援出现。

第六话A GEAR战士 电童

胜利条件：敌全灭
失败条件：战舰击沉，主人公击沉（我方增援后：母舰击沉、电童击沉、アルテア和ユニコーンドリル接近、ユニコーンドリル被击沉）
攻略要点：敌人全灭后有敌人增援，同时我方也出现增援。堵好路，不要让アルテア和ユニコーンドリル接近。

第六话B 出击！！ネオゲッターロボ！

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭（我方增援后：战舰击沉）
攻略要点：开始顶1回合，第二回合我援军到达，第四回合敌人下方大量增援。

第七话 危うしマジンガーチーム！！（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方战舰击沉
攻略要点：消灭上方的敌人后，下边有增援出现，我方万丈增援。在铁甲万能侠的基地等敌人自己过来就能轻松过关。

第八话 バンドック现る（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方战舰击沉
攻略要点：先让大部队和胜平会合，第二回合W地图老大加入，要试试地图炮啊。第四回合敌人增援，G高达多蒙5人增援。

第九话 炸裂！バイパーウィップ（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉，主人公击沉（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：本话主人公换乘远程射击型机体，换乘前要先回撤。敌全灭后左边敌人增援出现。

第十话 登场！！テキサスマック！（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉（我方第一次增援：母舰击沉、电童击沉）（我第二次增援：母舰击沉、电童击沉、レオサークル击沉）
攻略要点：战斗中途右边电童加入，要快速会合。敌全灭后レオサークル出现，要先在它出现前占领地图中部，快速消灭新敌人。

第十一话 私の爱马に凶暴です（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：和恶魔高达开战后，我方上边有增援出



现，敌全灭后左下敌人增援，我方左上有0飞翼，右下有电童。

第十二话 さらば青春!战斗兽になった青年!!(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：可以不消灭前来的那个敌人，3回合敌人左上增援。
过关后分支——
A：ナデシコに同行する
B：フリーデンに同行する

第十三话A コン・バトラーVを破坏せよ

胜利条件：敌全灭



失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始敌人不多,第四回合敌人右边增援。

第十三话B 海の战い

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：在海上战斗不是很划算，只好等敌人过来了。全灭后，左上有敌增援。

第十四话A 皇帝陛下のプレゼント

胜利条件：敌全灭
失败条件：波鲁迪斯V击沉（我方增援后：母舰击沉、波鲁迪斯V击沉）
攻略要点：第二回合我方下边增援，四回合敌人左下增援。

第十四话B コロスとゼノイア

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、泰坦3击沉（3回合后：母舰击沉）
攻略要点：开始泰坦3和母舰都不能动,要保护好。全灭敌人后，右下有敌人增援。

第十五话 必杀!超高速グレートブースター!!(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、电童击沉（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：3回合我方有增援，消灭ドラゴノザウルス后，右上有敌人增援。开始引诱敌人上岸比较好解决。
过关后分支——
A：フォートセバーンに行く
B：GEAR本部に残る

第十六话A 私の最高杰作です



胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：我方人员不是很多，开始消灭全部敌人后，右上会再次出现增援。

第十六话B 决战！电童VS凤牙

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始处于被半包围状态，还是等敌人自己来吧。之后右上有敌人出现，我方电童会增援。

第十七话A 俺の声が闻こえるか!

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、ガロード击沉（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：本话卡廖出现，消灭最初敌人后，会再次出现敌人并包围我方。如果实力下降就向上突围，重整对行。

第十七话B 谋略の父が地球を狙う

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始要先占领研究所，第三回合敌人在左下增援，同时我方有一增援。

第十八话 "真实"はひとつじゃない(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、主人公击沉、アキト击沉（敌人增援后：母舰击沉、主人公击沉、アキト击沉、アトモ社被侵入）
攻略要点：还是等敌人过来吧，我方增援后好守着アトモ社。

第十九话 よみがえる命（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、电童击沉（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：第二回合科瓦特罗驾驶百式加入,消灭ラゴウ后,敌人在左右两角增援。这话要小心对付敌人。

第二十话 ダブルエックス起动!(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始我方两人处于敌人包围状态，要快速脱离。我方部队应赶紧接应，下回合我方左边有援军出现。敌人全灭后，左上角敌人会再次增援。

第二十一话 黑骑士と母の秘密（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、电童击沉、ワルキューレ击沉（敌人增援后：母舰击沉）
攻略要点：初期敌人消灭后敌人会在上下增援，保护好电童，如果不成就放进母舰。
结束后分支——
A：ベガを救出に行く
B：コロニー落としを阻止しに行く

第二十二话A 炎の中で

胜利条件：敌全灭（敌人增援后：敌全灭，电童到达かアルデバランに）
失败条件：母舰击沉、电童击沉
攻略要点：战斗中途凤牙会出现，消灭他以后敌人



会再次增援，可以尽量接近かアルデバランに的时候再消灭他，给自己留条后路。

第二十二话B ハマーンの黑い影

胜利条件：敌全灭，5回合到达コロニー（敌人增援后：敌全灭）
失败条件：母舰击沉、5回合经过（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：开始我方左右夹击敌人，ZZ的朱德要变形快速接近要说得的人物，其他人为其援护，哈曼被击沉或者我到达コロニー，敌人就会撤退，之后敌人会在右边增援。

第二十三话A 螺旋城の落ちる日

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：第三回合我方2人增援，之后敌人会在



右上和左下增援，小心应付。

第二十三话B エンドレスワルツ

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、主人公击沉、ガロード击沉



（希罗加入后：母舰击沉、主人公击沉、ガロード击沉、希罗击沉）
攻略要点：第二回合希罗会加入，击落张五飞后敌人会在左边增援。

第二十四话 怒りの火山岛基地！（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：开始我方处于被包围状态，第二回合右边有我方增援。如果实力可以就分两路吧，多多利用援护。

第二十五话 东方不败は二度死ぬ（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、多蒙击沉（玲到来后：母舰击沉）
攻略要点：第二回合玲带来多蒙的新机体，第五回合，我方初始位置有敌人增援。

第二十六话 复活!!真ゲッターロボ!(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：ネオゲッター2击沉（我方增援后：母舰击沉）
攻略要点：坚持3回合，等盖特变成真·盖特后，敌人上边增援，我方在水域旁增援。

第二十七话 切り拓け！！地球の未来(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、真·盖特击沉
攻略要点：第四回合敌人会在上方增援，我方两机



体增援。注意要让真·盖特血变红击沉コール帝王引发事件。

第二十八话 明日の“舰长”は君だ!(共通)

胜利条件：アキト于大和号接触
失败条件：母舰击沉、アキト击沉、大和号击沉（与大和号接触后：母舰击沉）
攻略要点：第四回合敌人右边增援，等大和号过来后再让她归队，不然有可能让敌人击沉。
过关后分支——
A：GEAR本部に残
B：宇宙に行く

第二十九话A 北斗の叫び、银河の泪

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、电童击沉（敌人增援后：母舰击沉）
攻略要点：如果要芯片就消灭北斗，不然就让电童和他对决。之后敌人上下增援包围我方。小心应付。

第二十九话B 月が见えた！

胜利条件：6回合敌全灭，到达コロニーレーザー（敌人增援后：敌全灭）
失败条件：母舰击沉、6回合经过（敌人增援后：母舰击沉）
攻略要点：记得说得プルツ，达成最初胜利条件后，



敌人在下边增援。

第三十话A GEAR坏灭！

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、凤牙击沉（敌人增援后：母舰击沉）
攻略要点：レガシー击沉后新敌人会增援，原先敌人会撤退。

第三十话B 战士、再び……

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：先消灭敌人，然后等待左下的敌人增援。没有什么难点。

第三十一话A ブッチャー最期の日

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、主人公击沉（敌人增援后：母舰击沉）
攻略要点：消灭最初的一批和增援的敌人，之后左边有新的敌人增援。好好使用精神指令和援护。

第三十一话B 私はデュミナス……

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉、主人公击沉、多蒙击沉
攻略要点：战斗中途敌人会从上下包抄我方，建议先干掉デビルガンダム先，消灭掉敌人就可以过关了。

第三十二话 私らが求めた战争だ（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：消灭掉最初的敌人后，主人公会和敌人一同增援（大扫把星啊）。

第三十三话 银河に消えた男（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉
攻略要点：这关的敌人都很强，不过相信大家已经更强了，突破敌人防御网后向左下进军。

第三十四话 “ゲキ·ガンガー”を越えてゆけ!(共通)

胜利条件：敌全灭
失败条件：母舰击沉



攻略要点：本关又是被人家包围，消灭掉以后到左边如果不占领指定地点，敌人会大量增援很多次，用地图炮可以赚不少。

第三十五话 岚の海（共通）

胜利条件：バルハラ到达ジールド（敌增援后：敌全灭）
失败条件：母舰击沉、电童击沉、凤牙击沉、バルハラ击沉（敌增援后：母舰击沉）
攻略要点：建议不要硬来，本关很难缠，还有无限复活的BOSS，尽快到达ジールド吧，到达那里敌人会在那里增援要注意。

第三十六话 アルクトスの真实（共通）

胜利条件：敌全灭
失败条件：我方全灭（我方增援后：母舰击沉）
攻略要点：开始先下移，第二回合我方援军到达。本关ガルファ皇帝和ゼロ必须同一回合击沉才能消灭，不然能无限回复活，很变态。

最终话 デュミナスの答え（共通）

胜利条件：デュミナス被击沉
失败条件：母舰击沉、主人公击沉
攻略要点：最终BOSS变态得不成样子，要打好几回才能消灭。不过也不是很难的，加油。

mine语：其实《机战R》其实除了画面比《机战A》有所增强以外，本人觉得还是《机战A》做得比较好。高达机体好像没有A丰富，难度好像是用敌人数量来增加的感觉，不过掌机有这样的游戏就不要挑三拣四了，呵呵。各位也努力吧！





英雄的克罗诺亚

——传说的星之徽章——

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.12.13
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

■文／gokumine

游戏菜单

●在地图画面按暂停键

カスタマイズ——道具装备和使用（按 R 键翻页）

セーブ——存档

チュートリアル——资料查看

げんじゅうずかん——怪兽图签

●游戏中按暂停键

ゲームにもどる——继续游戏

キーコンフィグ——按键调整

パネルコンフィグ——菜单颜色调整

セリフコンフィグ——角色台词开关

●按选择键——装备粮食（用于回复体力），按 L 或 R 补给（要看您的按键如何调整了）

第一大关 ブリ-ガル

游戏一开始主人公在自己的家中，按照地图的虚线指示到达VISON1，开始游戏后，克罗诺亚有2种攻击，一种红色，一种蓝色，要对应敌人的HP颜色使用，到右下角得到第一个宝箱，在上边按任意键打开，过小桥，得到第二个宝箱后出村。进入调整菜单，调整克罗诺亚的装备和提升他的能力，选择中间的选项会继续游戏。

前往しらかは一丁目，在这里的村民口中收集情报后出来，往左边的月亮形建筑那里可以休息，往右边去VISON2，在村子中间和左上角分别各有一个宝箱，消灭完敌人，出村进行调整，继续。在右边树丛里找到第一个宝箱，过小桥后有第二个宝箱，注意会飞行的敌人。出村调整后，继续来到第三处，出口大门旁有一个宝箱，左下角有第二个宝箱，左上角取得开门的钥匙。结束后得到武器剑——在バッヅ+3（攻击+3）。

前往あざみの广场，打听情报，左边的商店有 AG バッヅ+7(速度+7)和DFバッヅ+7(防御+7)，不过很贵就是了，攒钱吧。前往VISON3 。右下角有一个宝箱，左边的树丛中还有一个。进入另一画面，左上边的敌人有一定概率可以打出宝箱，右边快到出口的地方有两个宝箱，钥匙在门下边的树丛里，小心密集的敌人。过关可以得到ヘンラコバッヅ（攻击+9 、速度-3）。地图2，左侧小桥上去有宝箱，回来从右侧过桥，往上过桥后取宝箱，出村，接下来将迎接第一个指挥。3个超大型的敌人，不过很容易。

前往 VISON4，在地图1中，小心左上角宝箱中的敌人，干掉后才能取。进口正上方有第二个宝箱，经过右边的弯曲小路出村，进入地图2。右上角有宝箱一个，左边的树林里有第二个宝箱，出口旁有第三个宝箱，另外出口左边有个假宝箱要小心。进入地图3，中间和上边分别有宝箱，干掉大型敌人能得到钥匙，开左下方的门。一直往下有1宝箱，往上也有，出村。进入地图4，干掉左边的大怪物取得钥匙，同时还有个宝箱，开门后有1宝箱，左上角有1宝箱，干掉大型敌人得到钥匙开门，出口处得最后的宝箱，出村进入指挥战。是个有些难缠的家伙。过后得到ビックリバッヅ（攻击-2、防御+10、速度-1）。

前往VISON5。地图1，徒手消灭3个敌人，很简单。只要打侧面就可以。地图2，同样干掉敌人，地图3同上，注意顺序。地图4，先干掉左上角的，再依次往下，最后干掉钥匙旁的。地图5略。地图6略，很容易的一关，只要稍微动动脑筋就可通过。



到めぬきどおり打探新情报，めぬきどおり上侧有武器商店和宿屋，左边有道具商店。前往VISON6 。地图1，开始有宝箱，右边也有一个，大炮右边还有1宝箱。往上出村。地图2，往左有2个宝箱，出口下方还有一个。地图3，这里的很多宝箱都是

假的，其中一个有钥匙，开左边的门，还可以得到钥匙，去右边开门得到宝箱一个。回左侧，冲开桥边的炮台，出村。地图4 ，消灭右边的大型敌人取得钥匙，开右上方的门，再次得到钥匙后去开左边的门，得到宝箱，可以出村了。然后进入老板战。小心他的密集子弹。

 第二大关 ヅャグケトルの海

到地图下个那里，前往ヅャグケトルの海。去VISON1 ，本关克罗诺亚可以买到剑了，另外按 L 或 R（看您如何调整了）可以换上回那个指挥——ガンツ。当中间的黄色槽蓄满以后按住攻击键蓄力后松开会使用超杀，很漂亮。在左边往上有宝箱，右上方有第二个，出村。地图2，在第一座塔旁有两个假宝箱要小心，右





上角取宝箱，在小岛的炮台右边有宝箱，到小岛左边的下方得到钥匙，开上边的门，干掉里面的所有炮台（用超杀）取得黄色钥匙，返回后可以开那黄色的正门了。地图3，一直往上取得白色钥匙，在左下边的小路往上取得黄色钥匙，途中很多假宝箱。去有大型敌人的路口，先打开左上的黄色门，最里面有宝箱，然后回来打开另一个门出村。地图4，往上到头后分支往下先取白钥匙，钥匙最左上方有宝箱，回去穿过炮台过桥，门右边有宝箱，开门出村。

前往VISON2 。地图1，开始左边取宝箱，往上到门那里往右走，过第一个桥取宝箱，往下过第二个桥取钥匙，回去开门。地图2，直走，过桥时取宝箱，往左穿过炮台（有大型的）后过桥，消灭假宝箱得钥匙，回去开门，过桥后出村。地图3，到门那里往下取宝箱，有1假的，过桥往上取钥匙，回去开门。分支往右，下边有宝箱，沿路到达出村路口后下边有另一宝箱。地图4，到小桥前有宝箱，过桥。往上，在小岛上有白钥匙，返回第一个桥往上，开门（如果干掉3个一起的大型炮台）可以得到黄色钥匙，开下边的门干掉敌人有宝箱。地图5，往上到头拐弯时往下有宝箱，过桥时桥下方有另一宝箱，干掉大门旁的3个大型炮台就会有钥匙出现，要至少5个超杀。

左边的モメットハウス可以练习老板战，可以看胜利所用时间，去ジャグケトル港打听情报后，前往VISON3。这里是海底，要先适应潜艇的惯性。入口右边和右上方有宝箱，出口在左上，要好好辨别方向啊。地图2，左上角有1宝箱，上坡后上边有1宝箱，出口在左上角。地图3，开始往左，上边有2个宝箱，回来往右走，去一个宝箱后往上，消灭数个假宝箱后出门。地图4，上坡后有第一个宝箱，然后往下取第二个宝箱，往右上方出门。拐弯后一直往下有2个宝箱，上坡后出门。

前往VISON4 。地图1，开始一直往上有宝箱，右侧斜坡旁也有，上坡，沿路干掉炮台，进入地图2 。沿路干掉炮台后上坡取2宝箱，这里会出现新型敌人，下来往右，注意沿路有宝箱，左上还有1宝箱，干掉2个大红怪进入地图3。先上右边的斜坡取宝箱，然后再往左走，在出口下边还有 1宝箱。地图4，干掉小怪取宝箱后上坡，在第二个斜坡往下有1宝箱，回去上坡，干掉3个大炮台后有出口。地图5，上坡前取宝箱，从右边下坡，4个大炮台的左下方有1宝箱，从右边上去，出口左边的宝箱是假的。然后进入老板战，是条大鱼。小心他的跟踪气泡攻击。为小鱼找到母亲后前往下个目的地。

 第三大关 ルウンズいせき

这个可以给ガンツ买到火箭炮。先前往VISON1（也可以先去VISON2）。这回要克罗诺亚自己攻关了（另一面是ガンツ自己）。分支上边有宝箱，右边走，中间取宝箱后出门。地图2，拐弯后到左上方取钥匙，开门。右上有宝箱，干掉炮台往上，中间左边有1宝箱。地图3，分支往下，左下角取黄色钥匙，上分支时的上边开门，右上有宝箱，门内有2个宝箱。返回钥匙处出门。地图4，往右消灭敌人得钥匙，开左边门，分支往上到头左边有1宝箱，右上也有1宝箱。回分支往左到黄色的门后往下取钥匙。地图5，左边往下有钥匙，中途有1宝箱，铁钉中间有宝箱和黄色钥匙，消灭飞行小怪后出门。

VISON2。左上有宝箱，右下也有1宝箱。往上出门。地图2，分支往左，左上有宝箱，过铁钉往上取钥匙，回去开门，取宝箱后出门。地图3，分支往左下穿过铁钉，里面有3个宝箱。回去右边出门。地图4，拐弯后往上有宝箱，右边到头有1宝箱。越过铁钉后小心地下钻出的敌人，消灭后取得钥匙。取宝箱后穿过5个大炮台，在第二个门口还要干掉2个地下怪物，得钥匙开门。地图5，分之先前往右上取黄色钥匙，返回右下开门后往左有白色钥匙，回分支路口往下开门取黄色钥匙，回白钥匙处往上开黄色门。

VISON3两人会合后，地图1，干掉炮台后往下有宝箱，一直往右还有一个，往上一点左边还有一个。进左上边的门。地图2，往下有宝箱，分之往上干掉2个地下怪物取宝箱和钥匙，右上有宝箱，往下干掉最下面的2个炮台里有宝箱，回分支处开门。地图



图3，开始往左有宝箱，往下来，取宝箱后干掉大怪物得钥匙开门。再干掉2个大怪物后出门。地图4，分之往右有宝箱，返回往上，右边3个大怪物那有个宝箱，往上到头右边有白色钥匙，回来往右分支时下来开门，干掉怪物得大量钱后返回，一直往右取宝箱后出门。地图5，开始分支往下，取得宝箱和白色钥匙，返回，干掉大炮台后有黄色钥匙，打开黄色门有宝箱，往右出门。地图6，干掉右边怪物后得钥匙，开门。过左边铁钉，消灭大炮台得钥匙。往左到门口后往下有宝箱。出门后前往VISON4。

VISON4。地图1，分支处往下，到头后右上边有一白门，白门往下分支右边有宝箱，右下取黄色钥匙，返回第一分支往左，下到头后右边有宝箱，左边有白色钥匙。开门后左边有1宝箱，右边打开黄色门。地图2，这里是单线路，要右-下-下-右-右-上-上-出门。地图3，往上分支路选择右边第二个，中间1个，最左边1个，最右边1个出门。走错一个就要重新开始。剧情后有新迷宫。地图1，从左-右-上-下的方向消灭敌人取钥匙。地图2，消灭右下的，然后是下边，其次是上边中间的，最后是右边中间那个取钥匙。地图3，从右边外围那个逆时针消灭敌人，要和中间的一起打，最后都消灭了再拿钥匙。

前往はっくつキャンプ，从第二个村民处得情报后赶往VISON5。克罗诺亚1人战斗，见到炮台后左边下方有2把钥匙，和2个假宝箱，很难对付。开上边黄门，穿过铁钉有宝箱，去炮台那开白门。往上大怪右边是宝箱，左边是出口。地图2，一直往下有宝箱，过铁钉，往下有1宝箱。左下角有白色钥匙，上边有宝箱。开白门后取钥匙打开白门下的黄门。地图3，黄门处往下，炮台处往上有2个宝箱，往下到头左拐上边有1宝箱，下边是白色钥匙。原先炮台右边开白门，干掉炮台往下穿过铁钉取黄色钥匙，返回往左取宝箱，下去开黄色门。地图4，干掉大怪得白钥匙开门往左上，得黄钥匙。开门后有3宝箱，返回途中消灭炮台得1白钥匙开最后的门。地图





5，白门左边到黄门往下穿过大量炮台有宝箱和黄色钥匙。干掉所有炮台后有白钥匙。开黄门取宝箱，穿过右边炮台出门。地图6，白门往左上，从上往下走有2把钥匙。黄门下边有宝箱，到左边的最下往右有白钥匙。开门取2宝箱，回白钥匙处出门。之后是BOSS战。他的左右手要用不同的攻击打，小心他的大量爪牙。之后新伙

伴パンゴ加入，前往下一目的地天空寺院。

 第四大关 天空寺院

去VISON1，上边广场有1宝箱，往下有出口，出口上边是宝箱。地图2，沿着小路走，中途看见1个宝箱，往下快掉出口时还有1个。地图3，用パンゴ的炸弹炸开石头，沿小路，到门口后炸开石头得钥匙。取2宝箱后出门。地图4，往左取钥匙，往上有3假宝箱，开门，小心新敌人，出口旁有1宝箱。干掉上边3炮台得钥匙，炸开石头得第二把白钥匙。干掉炮台炸开石头有传送翅膀出现，可以取1宝箱。往下开白门取黄钥匙。开门后是出口。地图5，往上去传送翅膀，取宝箱往下炸开路有宝箱，里面有钥匙，往上传送后开门。地图6，往上干掉炮台后右边往下炸开石头得黄钥匙，回出口往下开门得宝箱。一直往下到出口旁炸开石头有白钥匙，打开白门后往下出去。地图7，往上炸开石头有宝箱，宝箱上边有钥匙，开左边的门，黄门最下边是钥匙。

前往VISON2。这里是天空通河，又是水下。沿石板路到分支往上取钥匙。开右边的门，往上到达黄色门后往左走，广场右上取钥匙，左边炮台后有宝箱。地图2，开始往左，里面有钥匙，打开岩石有宝箱。右边分支往右开门，炸开路后取里面的钥匙，开分支上方的门。出口下边可炸出宝箱。地图3，炮台往下，干掉右边的3个白色敌人得钥匙，开左边的门。左下角有宝箱，往上干掉左边的2个大怪得钥匙，同时取宝箱，右边去开门。地图4，下来后往左到分支上边要炸开，有钱可拿。左边往下干掉怪物得2把钥匙，上面开白门有宝箱，出口右边穿过炮台有黄门，有宝箱，炸开下边的石头有另一宝箱。地图5，穿过左边炮台，干掉大怪得黄钥匙和宝箱。右下有宝箱，左边干掉炮台，白门右边干掉大怪得钥匙下边取宝箱。开门后一直往上消灭白色敌人得钥匙。

前往天空寺院内殿，和第一个人对话后，前往VISON3。经过传送炸开右边的路，在门右边下有宝箱，左边炸开有传送点。取钥匙开门。地图2，先去右边传送点，取宝箱。经右边传送拿白钥匙。回下边的传送点，消灭敌人后再去右下传送，取宝箱开门取黄钥匙，回去开门。地图3，去右边传送，取宝箱后去中间的，往下，往右（往上是出口）传送取宝箱。中间后往上有宝箱。地图4，开始往下传送有宝箱，传回往左上，上最里面的传送点，取宝箱后往上传送，干掉敌人后进最后的传送点。地图5，先去最里面的传送点，往左有宝箱，往右上去传送点，往上取白钥匙，回来开门换黄钥匙。返回开始去另一个点。地图6，去右边第二个，依次经过左下、右、下、往上取宝箱，左边取白钥匙。返回第二个传送点去左上传送往右到白门，开门







后传送取钥匙和宝箱，返回起点。去最右边的传送点开门。

前往VISON4。消灭右下的敌人取钥匙，下面炸开有宝箱。干掉3个大炮台后得到白色钥匙，取宝箱后取黄色钥匙。开左边的门，中途可炸出宝箱。出口左下有宝箱。地图2，广场左边传送取钥匙，广场上炸开传送取宝箱，广场往下开门，地图3，往左有1宝箱，左上有1宝箱，干掉白色怪物得钥匙，左下干掉白色怪物取钥匙。地图4，先去左边，往上取宝箱后下来，消灭敌人得钥匙和宝箱。去右边传送，往左下传送后取宝箱。开门取黄钥匙，往下炸开路，最右边有宝箱。返回起点开门。地图5，敌人聚集处上边有宝箱，干掉右边的敌人得钥匙，取宝箱后开门。一直往上有1宝箱，往左上到门后往下取钥匙，开门后左上有宝箱，右边消灭敌人后得钥匙。地图6，传送后，消灭敌人开门传送，钥匙在右上角，开门取宝箱后传送，消灭敌人取钥匙开门，左边有宝箱，消灭敌人上右上角，再次传送后干掉敌人去右上。之后进行BOSS战。注意他的手，他单手攻击时，使用手相反颜色可对他本体造成伤害。

 第五大关 ボルクツティ

前往VISON1（VISON1－VISON3可一任选），克罗诺亚自己。第一个分支后上边有一宝箱，右边出口。地图2，分支往左，取宝箱后向上取钥匙，返回往上开门，一直往右取黄色钥匙，回去开下边的门，分支左上是宝箱，右边是出口。地图3，往右到分支后左边是钥匙，分支往上开门，下边有宝箱，得数个宝箱和钥匙，去右边，得宝箱后开门。地图4，分支往左上取钥匙和宝箱，去右下开门，下个分支右上边有钥匙，左边开门前有宝箱。地图5，分支上边是宝箱，下边分支往下有钥匙，开门后往右，注意下边有宝箱。

去VISON2，ガンツ自己。上管道后往下去宝箱，出口下边有宝箱。地图2，过管道后的分支上边有1宝箱，出口往下穿过炮台有另1宝箱。地图3，上管道后右下是宝箱，上边是门，左下边有宝箱，左上边是钥匙和1宝箱，穿过上边的炮台出门。地图4，



开始往下到管道分支往左下来有钥匙，最里面是宝箱，回右边开门，分支往下，拐弯后门在上边。地图5，取宝箱后往右走，到头后取钥匙和宝箱，回来开门，往上左边有宝箱，往右是出口。地图6，开始往下取宝箱和钥匙，上管道后上边有1宝箱，开门往右，管道中途往下得钥匙，下管道往上取宝箱。出门任务完成。

VISON3，パンゴ的关卡。开始炸开左边的路取宝箱，往下炸开路后往右下有宝箱，最上面也有1个。地图2，左拐后往下右边有宝箱，炸开左边也有1个。到白门后干掉左边的炮台上去取钥匙。地图3，分支往上，左边有宝箱，右上也有1个，炸开右边往下的路，白门左下是宝箱，干掉敌人取钥匙。地图4，一开始直接往下，中途往右炸开石头得白钥匙，下来左边直接开门，中途有1宝箱，往上岔路左边是出口，右边是宝箱。地图5，一直往下有宝箱，右边第一分支有钥匙，右边第二个分支有宝箱和门，左拐往下取钥匙，左上开门。炸开3块石头取宝箱，一直往下。地图6，炸开路干掉2个炮台得钥匙。一直往右取白钥匙，开门往右，取黄钥匙，回去开下面的门。

前往VISON4。3人汇合。上管道取1宝箱，炸开路障，管道右边 有宝箱，分支往上是宝箱，右边炸开，里面是出口。地图2，中途有1宝箱，消灭所有敌人出现钥匙。快到炮台那里往上，炸开是钥匙，炮台那里可以炸开3块石头取宝箱，去出口途中有1宝箱。地图3，取2宝箱后炸开右边路障，过2炮台分支一直往右到管道尽头可



得2个宝箱和钥匙，返回往上开门。地图4，开始往右上，上右边管道，炸开路障有宝箱，管道往下的分支右边有偶宝箱，左边是钥匙。返回往下开门。炸开路障。地图5，分支左上，上管道后继续往上，有宝箱和钥匙，要炸开石头。沿管道一直往下，开门。再上管道后往上有钥匙，右边有宝箱。从管道右边下开门到尽头。地图6，右－右－上－右－上－左－左－上取钥匙。下－右－右－上－左取宝箱。右－下－下……到头取宝箱。回出口，左边往下取1宝箱，一直往上开门，之后便是BOSS战，小心他的变形后吐火，本体用红色攻击。前往月ロケット。

 第六大关 月ロケット

到月球后去月之世界。前往月面人の町，打探情报。前往VISON1。沿着右边往上有2宝箱，左边炮台旁有宝箱，往上。地图2，左下角有1宝箱，然后沿右边往上取2宝箱，穿过左边炮台是出口。地图3，一直往上有

2宝箱，顶头往右有钥匙，下来去右边开门。出口前得2宝箱。地图4，右边取宝箱后往上还有1宝箱，敌全灭取钥匙，开门后左右各1宝箱。地图5，沿着右边往上有2宝箱，越过左边炮台，左上和右上分别有1宝箱。地图6，最左下角有1宝箱，左边往上有1宝箱，右边往下一点岩浆中间还有1个，左上是出口。



前往VISON2。这回有时间限制，左边往上取宝箱，岩浆堵路后右边往上取宝箱出门。地图2，中间往左有2宝箱，右边还有1宝箱，左上上出口。地图3，岩浆左边有宝箱，右边到头往下找一岩石炸开取钥匙，左上开门。地图4，左边右边尽头各有宝箱1个，中间往上是出口。地图5，右边往下中间有1宝箱，左下角有1宝箱，此处往右还有一个，消灭所有敌人得钥匙，门在右上。地图6，左边往上取宝箱，顶头后往右还有1个。右边往上有1宝箱，消灭全部敌人得钥匙。

前往月面人の宿所，打探情报后前往VISON3。往左走，分支左边有宝箱，上边右侧有1宝箱，从右边的中间过去，分支往下炸开路。消灭金色怪物的黄钥匙，开分支左上的门。取1宝箱。上边左侧是出口。地图2，消灭全部敌人，地上的黄色标记要踩2下，不然不能变身，炸开路障。最上面是宝箱，打死地下的敌人得钥匙，一直往下有宝箱，右边炸开有宝箱，往上出门。地图3，右边有1宝箱，出口往下也有1个。分支往下过黄色标记，右下有1宝箱，干掉敌人取黄钥匙，往左下走最深处有黄门，门左面有白钥匙，开门有宝箱，返回分之右行开门。地图4，分支往上消灭敌人得钥匙，开左边门前取宝箱，下一分支往右，里面取钥匙，返回往上，门左上有宝箱。开门左边有宝箱。地图5，往右消灭敌人得白钥匙，炸开右侧的路障有宝箱和白钥匙，里面还有黄钥匙。开白门取宝箱，回去开黄门。广场左上有宝箱，取宝箱后尽头是出口。地图6，右边到分支前有2宝箱，分支上是白钥匙，往下炸开2处路障到炮台处炸开路障，得宝箱和黄钥匙。炸开炮台一直往上回到入口(中途左边有个宝箱)，炸开入口下边的路障开门。地图7，右上有宝箱，分支左下消灭全部敌人得钥匙，右边黄门往下，开门最里面取钥匙。左上有宝箱，右上是出口。之后是BOSS战。这只猫能分身，4个分身用不同的攻击打才可以。

第七大关ルナベ-ス

去エントランス打探情报，前往VISON1。克罗诺亚暂时无法使用。消灭全部敌人取得钥匙，左下有宝箱，消灭全部敌人得钥匙开右下的门。拿黄钥匙开右上的门。一直往下取钥匙。往上开门。地图2，右下通过电梯炸开里面的石头取钥匙。开下面的白门。右边取钥匙，开左下的门，中途有宝箱，炸开路障消灭敌人得黄钥匙。电梯往右开门。地图3，右下有宝箱，左边炸开路障，消灭所有的敌人取钥匙开左边的门。往下过电网消灭敌人取钥匙，右边取一宝箱。左下消灭敌人再得1钥匙。出门前右下炸开有宝箱。地图4，电网往上有2宝箱，出口往下消灭沙子里的怪物取钥匙，开左边的门。到门后去右下取黄钥匙。消灭所有敌人取白钥匙。左下电网中间是宝箱。往上取1白钥匙，开左边的2门。地图5，炸开右边路障，右上是宝箱，消灭敌人后取钥匙。开门右边有宝箱，左上往右，路过黄门，右边炸开路障，尽头炸出黄钥匙，下有宝箱，回去开门，地图6，右上消灭所有假宝箱得钥匙，开门有黄钥匙和3假宝箱，右边开门，灭敌后往左，消灭敌人得黄钥匙。左上全灭是白钥匙，往下开黄门有2宝箱。地图7，往下取黄白2钥匙，左边开白门往左下消灭全部敌人得黄钥匙，回来开黄门，分支往上右边开黄门取白钥匙。回左边开白门。终于将克罗诺亚从睡梦中唤醒了。

前往VISON2。右下有传送点，用胖子传送右下炸开石头取白钥匙返回。用克罗诺亚传送取黄钥匙和4宝箱，返回用瘦子传送开黄门。地图2，一直往下有宝箱，开始上边往左，左上有传送点，瘦子传送左下炸开取黄钥匙，返回换胖子，开门取白钥匙。返回开始处右边第一电梯过去取宝箱后开门。地图3，右下传送，之后右上传送。然后右边传送到3色传送点。换胖子消灭沙怪得白钥匙，往上炸开传送有宝箱。返回，换瘦子传送往左再传之后往下传送，取黄钥匙和宝箱返回换克罗诺亚，往左开门。地图4，胖子先上，消灭炮台得白钥匙。换瘦子往上开门换黄钥匙。换克罗诺亚往上开门后到另一3色传送点。克罗诺亚传，取2宝箱消灭大怪得白钥匙，返回换胖子，往上开门取宝箱和黄钥匙，换瘦子开黄门。地图5，消灭最右面第一个，消灭最下面一层连着的两个，消灭最上面一层的1个后取钥匙开门。地图6，消灭右边靠传送带的1个，左下通过传送带取钥匙，从右边传送带出来。地图7，传送带往下，左下角的1个先消灭，右边3个消灭中间的，取钥匙出去。

前往コアエリア打听情报后，前往VISON3。左上角取钥匙，开门角落有白钥匙，消灭敌人有黄钥匙，开黄门有宝箱。开白门后往左下取钥匙。地图2，往下，右上边门口处消灭金色怪物得钥匙。左下炸开路障取1宝箱，左上有1宝箱，正上方是白门。地图3，左边传送点胖子传送，取宝箱后经过电网往上，左边取白钥匙，返回，用瘦子右上取黄钥匙，返回开黄门。地图4，克罗诺亚传送左上再传送取白钥匙。瘦子传送左下开门。地图5，一直往下左边取白钥匙，左边金色怪物中间有宝箱，往下取黄钥匙并开门。分支往下是出口。地图6，一直往下取白钥匙，开门后右下有宝箱，右上取白钥匙开门。敌全灭换黄钥匙，往左过去开门。地图7，胖子传送，一直往下到3色传送点再传送，右边粉色点传送后往下尽头取黄钥匙，用瘦子传送，到钥匙左边去另一3色点，再用这个点传送取白钥匙，去上边的绿点返回。右边开门。地图8，克罗诺亚传送，到左边传送带上边取白钥匙。喊瘦子开门后到尽头取黄钥匙，返回换胖子，开门炸路障往左上再炸一路障方可，右边电网里是宝箱。地图9消灭中间1个炮台得钥匙，开右边的门，传送。消灭敌人得钥匙，一直往右，上边取4宝箱后出门。BOSS战终于开始了，第一形态最好等他放红色敌人后，用红色攻击他，第二形态他拉网以后要躲在角落攻击他便不会被打到。用蓝色攻击，干掉后得钥匙。

前往ナハトのやみ。真正的幕后BOSS这回无处藏身了。第一个他会不断的召唤手下，小心他回复体力。第二回要用潜艇战，他的体力不是很多，只要左右尽量一起打就可以轻松



过去。第三回就看大家的实力了，光开他的体力槽就能让的心凉半截(mine语："俺可是花了很长的时间泡在他上面的，大家也为了通关努力吧)。小心他的桑极尔夫的大座。快死时候居然回复大半的体力。最好使用道具让时间停止。随着最终BOSS的一声哀嚎，罗罗和大家都被救了。

——全剧终——



mine语

最后看完剧情，听完优美的主题曲，存档。再次游戏会出现一个新的选项，进入后是音效测试，最后一首是主题曲，大家为了这个也要通关啊。另外游戏中如果遇到敌人用什么方法都无法杀死，就要换装备增加角色的能量槽，光看攻击力没用。



GBA	厂商：ATLUS	发售日：2002.11.15	
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

女神转生系列一向在描绘恶魔方面独树一帜，只是本作的恶魔们少了几分邪气，因为Q版造型脑袋大上了几号(笑)。这款游戏最大的乐趣在于将形态性格各异的恶魔收为己用，下面就请大家一道进入真女神世界，共同领略精灵古怪的恶魔们独具的魅力吧。

アミ
アキラ　レナが・・・

■文/LIGHT

游戏系统介绍　系统指令详解

（一）战斗指令

たたかう（战斗）与敌人战斗
こうげき（攻击）使用物理攻击
まほう（魔法）使用魔法攻击
わざ（特技）使用特技攻击(注意消耗HP)
ぼうぎょ（防御）防御敌攻击，伤害减半
アイテム（道具）使用道具
コール（替换）换成队列中下一成员
オート（自动）自动战斗（适合打比自己等级低的恶魔）
こうしょう（交流）战斗中与恶魔交流（用相同的恶魔交涉成功率非常高）
にげる（逃跑）战斗中逃跑
ステータス（状态）察看状态画面

（二）状态指令

ヴィネコン（仲魔）仲魔操作
ステータス（状态）察看仲魔状态
わかれる（舍弃）舍弃仲魔（比如一具你不想花钱复活的尸体）
デビダス（检索）察看恶魔图鉴
ならびかえ（排列）调整队列顺序
オプション（设定）地图、音乐欣赏、用语说明
セット（配置）配置召唤仲魔道具（配置增加交涉成功率等辅助功能）
アクセス(存取)仲魔调整

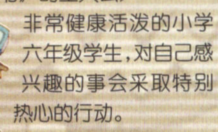


よびだす（唤出）召唤仲魔
おくる（送回）退出战斗队伍
わかれる（舍弃）舍弃仲魔
みる（察看）察看仲魔状况
ディスク（磁盘）将仲魔放入磁盘存储（玩家操作的空间里只能存放70个恶魔，可将多出不用的仲魔放到这里）
まほう（魔法）使用仲魔的魔法
アイテム（道具）使用和调整道具
つかう（使用）使用道具
すてる（丢弃）丢弃道具
いれかえ（交换）排列道具顺序
とくべつ（特殊）特殊道具
せつてい（设定）设定调整
セーブ（纪录）存储记忆

… 登场角色介绍 …

光之书

基恩（ジン）
（《光之书》的主人公）
非常健康活泼的小学六年级学生，对自己感兴趣的事会采取特别热心的行动。



兰多（ランド）
（基恩的搭档仲魔）
对任何事都抱有非常乐观的态度，认为“任何事只要努力就可以做到”，是基恩值得信赖的好搭档。

暗之书

阿克拉（アキラ）
（《暗之书》的主人公）
虽然活泼却总让人感到阴郁的少年。

凯伊鲁（ゲイル）
（阿克拉的搭档仲魔）
与凡事认真不苟的阿克拉性格相反，有少许不良倾向；勇敢无畏，敢于面对任何敌人。

一起行动的仲间
莱娜（レナ）
做事前从不多加考虑的行动派少女。

亚美（アミ）
谜之转校生。性格文静却又极为任性。

… 流程&剧情攻略 …

时光穿梭、时间流逝，光与暗相继出现再而消亡，生命由生至死不断延续往复，一切的一切都处于周而复始的运动中……

■光之书（流程篇）

[时之塔·内部]

修恩（シュン）：亚美，快点去吧。再耽搁那些家伙就会来了。

亚美：嗯，还是早点行动好。拯救[维鲁哈拉]只有得到光与暗两方面的力量才行。

修恩：照现在这样我们毫无胜算。

亚美：那么，我出发了。

[200X年10月 东京 原宿地下街 游戏中心]

主角基恩正兴致勃勃地玩网络RPG游戏（输赢无所谓），莱娜匆忙赶来说自己在学校发现了奇怪的东西……

[东京 原宿小学]

两人来到学校，知道好友阿克拉正在上课，性急的主角跑到门口偷窥，结果正被推门出来的老师撞见训斥一顿。见到阿克拉后莱娜说在图书馆发现有恶魔召唤契约咒语的《恶魔图鉴》。这时转校生亚美也凑过来，四人一起进入图书室(最右边)，却发现书已不见。主角上前调查右侧书柜，结果也一无所获。主角再与阿克拉对话，阿克拉忽然灵机一动从图书管理员那里找到《恶魔图鉴》。亚美劝大家不要朗诵唤魔咒文，主角和阿克拉则自信满怀

地表示即使真的出现恶魔也会将其打倒，两人一齐朗诵咒文，结果一只龙族恶魔卡格伊鲁出现。莱娜上前责问反被恶魔挟持，紧急之时，亚美交给主角召唤仲魔的特殊道具“デビライザー”（选择第一项使用道具），搭档仲魔兰多现身击败卡格伊鲁，卡



格伊鲁临走凶狠地说“时之扭曲”已经出现，世界即将消亡。亚美好像想起什么，匆匆离去，三人也紧跟着来到中央走廊处，发现这里出现了光与暗交汇的旋涡“时之扭曲”。在亚美提议下大家前往顶层，主角到达楼顶后（选择第二项进入顶楼房间）发现亚美正与一个戴绿色帽子的少年修恩说话……

原来修恩和亚美来自一个叫[维鲁哈拉]的世界，寻找消除时之扭曲的方法只有去[维鲁哈拉]，那里的反乱军正和[迪克库古恩]帝国激战……主角让莱娜留下，莱娜反而抢先闯入次元门。在[维鲁哈拉]的[时之塔]内，亚美和修恩自我介绍是反乱军成员，他们让主角去[ハーミット村]稍事休息再去反乱军据点与他们汇合。

主角出[时之塔]向西到达[ハーミット村]后，从树下的小恶魔那里听说由于帝军在到处抓人，一名叫朱蒂的反乱军成员只好藏在家里。主角进入树左边的小篷中调查右上侧的盆栽可找到朱蒂。朱蒂虽然知道据点的位置，但路口有帝国的士兵把守无法通过……再次和她交谈时帝国的兵士突然冲入蓬中将朱蒂抓走。主角追出小



蓬去救朱蒂(选择第一项)……（注意事先在村中合好仲魔）打败帝军头目水帝后，从朱蒂那里得知反乱军的据点在这个村子以西的[雾之湿原]（キリのシツゲン）。

出村西路口，通过充满迷雾的湿原到达有瀑布掩着洞口的据点（水帘洞？），主角见到了莱娜和亚美，还结识了身着铠甲的牛头人凯伊。要消除“时之扭曲”必须使用“时之锁链”，而“时之锁链”分别在[维鲁哈拉]和魔界这二个世界。主角来到后面的房间见到修恩，莱娜决定和修恩去魔界寻找“时之锁链”。二人离开后，反乱军成员的小头目向主角是否愿意比试一下，主角选择第二项接受挑战，在连胜三队之后，他送给主角黄金召唤道具(增加到三队)。此时反乱军头领德莱伊鲁回到据点，告诉主角调查“时之锁链”去[矿山村]（ハイドラ村）。

回[ハーミット村]出北口向西前进，来到[矿山村]东北角的右侧酒吧，在这里认识了另一名反乱军成员娜欧米(ナオミ)。修恩和莱娜也从魔界赶回，莱娜竟在魔界见到了阿克拉！阿克拉正在用“时之锁链”消除“时之扭曲”，由于数量不足打算来[维鲁哈拉]寻找。在酒吧左侧房间，众人决定去[火之炼狱]找“时之锁链”，而探寻开启炼狱之门的“炼狱之钥”(レンゴクのカギ)任务则交给主角。进入矿山洞窟，主角见到凯伊的兄弟布鲁，得知必须先找到一个叫麦鲁库利的恶魔(“炼狱之钥”在他身上)。好不容易在宿屋楼下找到麦鲁库利得到“炼狱之钥”，这时朱蒂和凯恩突然飞奔过来说反乱军一行遭到了帝军的袭击……

出村向东方的[ゴウカの谷]前进，朱蒂和凯恩从幸存者口中得知莱娜被抓上了[火焰山]。不顾一切的主角打倒所有守卫闯到山顶的炼狱之门，结果这里涌出大队帝国士兵，主角终因寡不敌众被送入大牢。在牢中直接用“炼狱之钥”打开牢门（这也算越狱？），此时搭档仲魔兰多发生进化，选择第一项“凑近看他的样子”或第二项“不特别留意”会变身成两种不同形态。上楼时正好撞见帝军要将莱娜送往迪克库古恩帝国，冲上去的主角被帝军头目拦住去路，打败他后莱娜已被其部下带走。打开楼下最右侧牢门，从被囚禁的反乱军成员那里得到“时之锁链”。回到[矿山村]酒吧右侧的房间，亚美等人告诉主角，修恩和德莱伊鲁去了魔界，向魔界的大魔王鲁西法请教能够打败皇帝的光与暗之力以救回莱娜。大家让主角回自己的世界去消除“时之扭曲”。

从[时之塔]回到自己的世界，主角将走廊门口和学校出口及东南角原宿公园门口的“时之扭曲”消除后进入公园。从跑来的小孩口中得知制造“时之扭曲”的家伙就在这里，之后听到公园里恶魔头目和兵士的谈话，反乱军头领德莱伊鲁竟是帝国奸细！[迪克库古恩]皇帝欲图毁灭世界，而在此之前先要消除他所畏惧的光与暗之力。将他们打败后，通过学校楼顶出现的另一次元门，主角进入魔界，在村中买好地图，从村南口前进，消除途中的“时之扭曲”，到[中央区域]后往北去大魔王的魔殿。

赶到魔殿的魔王间，听到一个叫弗罗的恶魔正向另一恶魔夸耀自己已经成为新的魔界之王，鲁西法竟然已被修恩打倒！见有人来二人马上停止交谈。主角急欲知道鲁西法怎样了，弗罗表示没兴趣回答一个已死了的人的问题，让主角去魔殿后面的[八音盒房间]找时之三女神。登上云雾撩绕的阶梯，主角来到有回声的[八音盒房间]，神殿内出现过去、未来、现在三位女神。她们虽然不能让鲁西法复活，但告诉主角还有别的方法可以挽救，让主角去未来的魔界将鲁西法的遗物拿回来。通过[时之塔]中间的次元门来到未来的魔界，把在魔王宝座上取到的遗物交给三女神(之后选择第二项表示已做好战斗准备)。

三女神将主角送到鲁西法被杀前一刻……原来那时鲁西法当场拒绝修恩与德莱伊鲁的请求，为得到光之暗之力修恩不惜要将鲁西法打倒。即将开战之时，一直站在鲁西法身侧的弗罗突然下手将鲁西法定住，主角急忙上前阻止修恩，然而此时的修恩根本听不进去，主角只好与之开战。战败后两人愤然离去，不死心的弗罗决定先杀主角再杀鲁西法……将弗罗打倒后，鲁西法要主角去取“光之御子”（以后称“光之勇者”）的信以证明自己是光之力的真正继承者。

出[中央区域]西路口，穿过[冰雪之村]向西北前进来到[冰之神殿]。在[冰之神殿]深处的次元门前，等待主角的是德莱伊鲁，他来通知主角反乱军已经战败。主角当场揭穿德莱伊鲁的真面目！德莱伊鲁并不否认，谈话被赶来的修恩听到。想不到身为领导者的他竟是叛徒，修恩盛怒之下拔刀刺向德莱伊鲁……修恩告诉主角另一不幸消息，莱娜已被皇帝处决。主角简直无法相信就这么失去了身边亲密的朋友。

在[时之塔]中央主角见到正为莱娜之事陷入深度自责的亚美。进入[时之塔]左侧时之门来到过去的[光之神殿]，过去的鲁西法正在为光之勇者送行，鲁西法答应会把光之勇者留下的力量交给真正的继承人。打开左侧的宝箱取出“时之锁链”和光之勇者留给主角的信（下面另有一封留给鲁西法的信）。返回魔殿，看过信之后鲁西法让主角去[光之神殿]取光之勇者遗留的力量。

出[中央区域]南口(落入森林洞内的地下魔界村能买到最强特技)再向西行，通过流沙地带路过两个阿拉伯风格的村子，到达[光之神殿]得到另一封信和光之力的血脉证明，帝国的头目地帝突然出现抢夺血脉证明，将其打败再回去把信交给鲁西法。鲁西法告知和主角一样得到暗之力的恶魔少年阿克拉会在[光与暗的间隙]与主角相见，只要集合光与暗之力就可以打败皇帝。回到[时之塔]，再一次见到修恩，得知反乱军全灭、亚美遇害，主角鼓励修恩振作起来，自己会向皇帝讨回血债。

回[矿山村]后，向西绕过山路，向北进入[光与暗的间隙]。阿克拉随后赶到，两人回想起惨遭杀害的亚美和莱娜，发誓一定要打倒皇帝。在光





与暗的勇者的帮助下开启了通往帝国的道路。出村向西南方进入一个村子后再往西前进，终于来到[皇帝城堡]，途中会见到一个魔术师装扮的仲魔(43级)，打败后会加入仲间。

在[皇帝城堡]二楼被雷帝阻住去路，打败雷帝后与等在门口的阿克拉会合，两人同时走进大殿。大殿中分别坐着暗与光两个皇帝，阿克拉让主角用光之力打败暗之皇帝，而光的皇帝则由他的暗之力对付。暗之皇帝劝诱主角跟从自己，他能让主角得到支配这个世界的权利（谎言）……主角





断然拒决(选择第一项，选其他选项则失去向最后迷宫挑战的资格)。主角们胜利后，二个皇帝同时向大殿深处逃去。主角一路追赶暗之皇帝来到一个奇异空间，空间的尽头是一个巨型怪物——赛法特……

赛法特将皇帝吸入自己的体内。最终BOSS同时拥有几种变化形态，并在战斗中不断改变，要打败它必须消灭它所有的形态。

打败总BOSS后，光与暗之勇士出现在基恩与阿克拉的面前，他们会为主角实现一个愿望，选择第一项，继续旅行(可以向最后迷宫挑战)；第二项，结束旅行；第三项转生(二周目，除搭档仲魔的能力外保留一切状态)。选择结束后，光&暗之勇者将亚美和莱娜复活送到二位主角身边。

■暗之书（对话篇）

[魔界之都]

弗罗晋见鲁西法

弗罗（フォロウ）：鲁西法大人，您听到过有关“时之扭曲”的传闻吗？

鲁西法：最近确实听过魔界出现“时之扭曲”的传闻。

弗罗：据现在状况，如果我们不设法消灭“时之扭曲”的话……

鲁西法：……这个世界的时间即会停止……世界毁灭之时就会来临。虽说只是魔界的一个传说，但如果传说真的成为现实的话……

弗罗：是的……然而据传闻与“时之扭曲”一起拯救这个世界的少年也会同时出现……

鲁西法：弗罗，你去调查一下。这个世界究竟发生了什么？出现了哪些征兆？

弗罗：遵命！

[转生之门]

诺鲁恩（ノルン）：我的名字是诺鲁恩，是新生生命的引导者，首先给自己起名字……现在进入这个转生之门开始你的转生之旅吧。

课堂上，老师给大家介绍刚刚转校来的女生亚美。

放学后，主角发现好朋友基恩和莱娜正在商谈……

基恩：喂！阿克拉！不可思议俱乐部紧急集合！莱娜发现了奇怪的东西。

莱娜：那可是超神秘的……我发现图书馆里有“恶魔图鉴”！

亚美听到后也颇感兴趣，于是四人决意一同前往图书室。

进入最右边的图书室后，莱娜发现《恶魔图鉴》已不在，主角询问图书管理员，管理员告诉主角书在她那(选择第一项取书)。大家发现书上记载有召唤恶魔的唤魔契约咒语，亚美说诵读唤魔咒语是很危险的事，主角和基恩反倒无所畏惧地一齐诵读唤魔契约。一道白光中龙族恶魔卡格伊鲁（ガーゴイル）闪现并将上前质问的莱娜挟持，紧急之时亚美将仲魔召唤道具交给主角和基恩，(选择第一项“使用仲魔召唤道具”)主角的搭档仲魔凯伊现身，打败卡格依鲁。卡格依鲁临走时放狠话说“时之扭曲”已经出现，这个世界即将毁灭。大家来到出口处，发现“时之扭曲”已然出现，四人将手伸向“时之扭曲”所产生的旋涡，结果时间发生逆转，众人又回到刚才的时间。莱娜告诉大家自己来自异世界[维鲁哈拉]，让大家前往楼顶进入次元门。主角来到楼顶房间却找不到大家，正想离开，一个自称弗罗的恶魔和魔界之门忽然出现，弗罗说在魔界也出现了“时之扭曲”，魔界之王鲁西法知道消除“时之扭曲”的方法……于是主角进入[魔界之门]开始魔界之旅。

向南进入村庄,在村中花100元买好地图,由此往南的[风之门]道路被“时之扭曲”阻住。走近[风之门]时弗罗再次出现,他告诉主角风之王迪勃知道通过此处的方法。回村向东走,过十字路口后会循环走过的路,再到十字路口时改走另一条路就可以在山洞内找到风铃。选择第二项“敲响风铃”三次,风之王迪勃大叫着“吵死了”现身,将其打败后得知主角是恶魔少年,迪勃表示会给与帮助……

迪勃：用“阵风的风车”可以将“时之扭曲”吹飞，不过只能使用一次，想要知道消除“时之扭曲”的方法去向魔界之王鲁西法请教吧。

得到“阵风的风车”后，“森之女神”出现，她表示会在必要时候帮助主角。

去[风之门]吹飞“时之扭曲”，继续前进到达[中央区域]后出北门。途中有一拦路者想测试主角的实力（风魔法可将其轻松击败），来到魔殿后走两边的阶梯绕到第二楼可见到鲁西法。

鲁西法：数百年前，两个拥有操纵时间力量的人——“暗之贵公子”和“光之御子”（简称光&暗之勇者）创造了称之为[维鲁哈拉]的世界……“黑暗宫殿”的深处有个“八音盒房间”，关于详细情况你去问那里的“时之三女神”。



随后赠与主角“金之唤魔道具”，出战人数增加到三人。

绕过鲁西法的宝座，到达“黑暗宫殿”尽头的“八音盒房间”见到“时之三女神”。

现在女神：这个“时之锁链”是光&暗之勇者寄存在我们这里的。用“时之锁链”可以消除“时之扭曲”，不过“时之扭曲”正在逐渐扩大，用这里仅存的“时之锁链”也无法将其消除。阿克拉，你去[维鲁哈拉]寻找其它的“时之锁链”吧。

得到“时之锁链”后可以消除途中的“时之扭曲”。

从[中央区域]西口前进（回风之王迪勃处将其仲间），途中遇到失散的同伴莱娜和金发少年修恩。原来莱娜和基恩跟着亚美从学校顶楼去了[维鲁哈拉]的世界，而且现在基恩也在寻找“时之锁链”……

莱娜：修恩是出生于[维鲁哈拉]的恶魔少年，拥有与你们一样的恶魔之力。

修恩：在[维鲁哈拉]应该还残存一些“时之锁链”，现在[维鲁哈拉]已被皇帝所支配，成为一个苦难的世界，反乱军正为拯救自己的世界而战……

莱娜：要努力啊！我想你和基恩得到恶魔之力成为恶魔少年绝不是偶然之事，这种力量是为拯救[维鲁哈拉]才被赐予的……

两人为找寻拯救世界的光与暗之力正要去见鲁西法，相互激励后大家各自奔赴旅程。

路过[冰雪之村]（フロストの村）向北来到[冰之神殿]，这里的雪人们纷纷向主角求救，原来[维鲁哈拉]帝国头目炎帝哈波利姆正要胁冰雪之王交出莱娜和修恩。

打倒炎帝后，搭档仲魔凯伊鲁发生进化，选择第一项“凑近看他的样子”或第二项“不特别留意”会变身成两种不同形态。

绕到里侧阶梯下去后，在次元门又遇见了莱娜和修恩，两人已见过鲁西法，但光与暗之力的情况鲁西法也不太了解……

通过次元门来到[维鲁哈拉]的[时之塔]，继续前进到达[ハーミット村]，在大树左边的帐篷中发现一紫发女孩和一身着铠甲的牛头人正在交谈。

凯伊：朱蒂，怎么办？确实有间谍存在……反乱军的情报已被泄露。

朱蒂：是啊……不过如果谈论这种话题，大家就什么也做不成了。我们还是暂时静观其变比较好。

凯伊：好。（发现主角）嗯？你是谁？

交谈过后主角才知道两人是亚美的朋友，他们让主角去[矿山村]（ハイドラ町）见莱娜他们。

出村往西抵达[矿山村]，在东北角酒吧右侧房间内再次见到亚美等人，这里却被一种异样的气氛所笼罩……

亚美：阿克拉！莱娜和基恩……

阿克拉：发生什么事了？

朱蒂：反乱军遭到[迪克库古恩]帝军的袭击，莱娜被抓到了[火之炼狱]（ほのおのレンゴク）……基恩跑去救莱娜却再也没回来……

主角决定去救两个朋友，众人无论怎么都劝阻不了，只得让主角从矿坑隧道去[火之炼狱]试试。进入矿洞见到凯伊的兄弟布鲁，遇上墙向右走可通过隧道，来到[火之炼狱]火山洞底。将守在通口的冰帝打败得到“时之锁链”，但来迟一步，莱娜已被带到[皇帝城堡]去了。(以后再来矿坑

在其中一个洞内中能收到25级的仲魔）

从[矿山村]酒吧的反乱军成员娜欧米(ナオミ)处得知大家都回反乱军据点避难了，回[ハーミット村]向西到达反乱军据点找到亚美等人。虽然主角坚持就算被打倒也要去救朋友，但亚美他们希望主角回自己的世界去消除“时之扭曲”，得知基恩已经平安返回自己的世界，主角终于答应。

从[时之塔]回到小学校门口将“时之扭曲”消除后见到一老人，老人说自己是通过[时之塔]从未来的原宿来到这里的！返回[时之塔]去中间的时之门来到一片废墟的未来原宿，在东南方的原宿公园北面遇上一个非要和主角决斗的家伙。主角胜利后，他拜托主角让这片荒芜的大地再次充满绿色。

通过[时之塔]回到小学后，在东南的原宿公园门口遇到一恶魔挑战（皇帝许诺打败主角的恶魔可成为支配世界之王），将其打败后恶魔告诉主角莱娜已被皇帝处决，一向沉稳的主角第一次无法抑制自己的愤怒……

[维鲁哈拉皇帝房间]莱娜被恶魔带到皇帝面前（恶魔的回忆）

莱娜：正义并不单只由力量决定！

皇帝：失败的话正义就无从谈起！你一个小孩子懂得什么？

莱娜：这种事小孩子也明白的！由于自身的欲望只考虑自己，实际上你只不过是一个懦弱的恶魔！

皇帝：拉下去！立即处刑！！

在公园中央见到一个想要种树的小孩，森林女神出现，问主角是否实现这个孩子的愿望(选择第一项种下一株小树）。返回小学楼顶从另一个圆门直接回到[时之塔]，主角再前往未来的原宿，发现这里已经绿树成荫，原宿公园大树下的森之女神让主角去见鲁西法。见到鲁西法后，他让主角去过去的暗之神殿将暗之勇者的信拿来，以证明主角是继承暗之力的人……

进入[时之塔]最右边的时之门，在过去的[暗之神殿]深处见到鲁西法正在为暗之勇者送行。之后主角打开左侧宝箱(选择第一项)，取出了“时之锁链”和信，信是暗之勇者写给主角的，让主角将另一封信交给鲁西法。从[暗之神殿]出来遇到修恩，得知反乱军被帝国击溃，亚美遇害……

将信交给鲁西法后，他让主角去南方的[暗之神殿]去取暗之勇者遗留在那里的暗之力。出[中央区域]南口（落入森林洞内的地下魔界村可买到最强特技）再向东走，路过两个村子后向东来到山顶的[暗之神殿]（路上能收一个38级的仲魔）。从宝箱中取出暗之勇者写给主角的另一封信和暗之力的血脉证明。这时地帝突然出现抢夺血脉证明，将其打败后回到鲁西法处将信交给他。鲁西法会问主角为





何而战(选第一项“为了拯救世界”，选其他选项则失去向最后迷宫挑战的资格)，然后告诉主角[光与暗的间隙]所在方位。通过[时之塔]回到[矿山村]，向西南方前进在东北路口的尽头再往北就可到达[光与暗的间隙]，走入魔法阵后见到了同样得到光之力的基恩。

两人得到光&暗之勇者的帮助开启通往[皇帝城堡]的道路，出[光与暗的间隙]的村落向西路过一个村子再往西进入[皇帝城堡]。途中见到一只鸟(45级)被两个鬼攻击，救下它(选择第二项)后会加入仲间。将守在二楼门口的风帝打败，上三楼时见到基恩从后面赶来，两人同时走进大殿。大殿中央分别坐着暗与光两个皇帝，基恩让主角用暗之力打败光之皇帝，而暗之皇帝这边交给他来对付。

主角们将皇帝击败后，两个皇帝同时向大殿深处逃去。主角追赶光之皇帝来到一个奇异的空间，空间的尽头出现一个巨型怪物——库萨……

皇帝：强者永远是正确的！力量就是正义之证！请把我们……一起送到地狱去吧！！

库萨：哈哈哈，多亏了你们，我就要将这充斥生命、时间的世界全部吞食了！

基恩：吞食生命与时间……不要胡说！你究竟在皇帝背后操纵着什么？

库萨：时间被吞食……剩下的是虚无，生命被吞食……剩下的游魂，让一切全部消亡吧！这样我才会得到快乐……为什么要憎恨我呢？创造我的不正是你们吗？在光与暗之力创造[维鲁哈拉]的同时，我也随之诞生，而我存在于世上的唯一目的就是要将时间、空间以及之后诞生出的一切全部毁灭！

基恩：你也只不过是无数生命中的一员，没有权利决定他人的生存！作为恶魔少年，我绝不允许你为所欲为！

库萨：那你就试试好了……

库萨将皇帝吸入自己体内……最终BOSS同时拥有几种变化形态，并在战斗中不断改变，要打败它必须消灭它所有的形态。

打败总BOSS后，光&暗之勇者出现，他们会为主角实现一个愿望，选择第一项，继续旅行(可以向最后迷宫挑战)；第二项，结束旅行；第三项转生(二周目，除搭档仲魔的能力外保留一切状态)。选择结束后，光&暗之勇者将亚美和莱娜复活送到二位主角身边。

亚美：基恩、阿克拉！多亏你们的努力，我们才得以回来，谢谢！

莱娜：我也回来了！你们两个发什么呆呢？这可是不可思议俱乐部经历的最不可思议之事！

光之勇者：拯救未来的孩子们啊，今后还要相信自己努力前进……

…研究&心得…

搭档仲魔会在情节中根据玩者的选择进化成不同的形态(选择第一项重视回复技，第二项重视攻击技)，平时则需要用等级与它差不多的仲魔与它合体提级(进化的等级不会改变，一般不必特意为它提级)。

光与暗最后的迷宫：打败三个关底后可以将他们收为仲魔（52，54和55级），回去魔殿收得鲁西法（62级），在“八音盒的房间”以绿白红的顺序与时之三女神交谈可收到三人（51，52和53级）



合成时保留的重要魔法推荐：瞬间转移魔法、全员回复、复活、遇敌几率下降（可大大削减流程时间）。

培养吸血仲魔：吸一次血能回复自己MP50%左右，只要合成时使它继承回复魔法，一个自给自足的加血站就此诞生，非常实用。

低级快速通关：

有一种恶魔拥有一招减敌人三分之一HP的特技，去挑战关底时全部带上这种恶魔。途中使用遇敌几率下降，不要被小兵干掉(汗)。打关底时，所有仲魔一直使用此招，搭档仲魔担负用完全复活魔法使死去的仲魔复活和在敌人HP不多时给敌人最后一击的职责。





武士的成长

—— 樱国冒险

GBA	厂商：ENIX		发售日：2002.9.20
	类型：RPG	价格：5980日元	其他：——

◆◆◆关于游戏的完美结局

其实这个游戏也有多种结局，关键在于面对最终BOSS的时候，采用什么样的战术。



最终BOSS“绝望の夜クロウ”会把“眠り姫サクラ”作为自己的“刃”，所以如果把BOSS的“刃”的霸气打光，意味着“眠り姫サクラ”会随之死亡。HPPY END是要在“眠り姫サクラ”存活的前提下，把“绝望の夜クロウ”本身（侍的霸气）打倒，这要求玩家懂得运用属性关系和招数的附加效果。

首先，要培养2、3个抗击打、掌握贯通+有属性特技的超越种，比如“时空斩”，就是具有贯通+地属性的必杀。还要有至少一个超越种掌握改变战斗空间属性的奥义。物品上除了霸气的回复药品外，还需要“吉备团子”若干。

然后就可以去见BOSS了。他会令战斗空间的属性变为“暗”，使所有属性相克性无效。玩家这时尽量不



要去攻击，而是用“吉备团子”来增加同调率，直到100%的时候，使用奥义把战斗空间变为有属性的。接下来就要注意了，BOSS的属性是“爱”，能克制所有属性，也被所有属性克制，换上那些掌握贯通+属性特技的超越种，一面注意回复，一面连续使用该类特技，这样一来，绝望の夜クロウ将受到比“眠り姫サクラ”更大的伤害，完全可以在“眠り姫クロウ”被打倒前干掉“绝望の夜クロウ”。

成功之后，游戏就不会结束，玩家可以继续去收集超越种，完成秘密任务。有些任务还是必须在打败绝望の夜クロウ之后才能领到的。



◆◆◆解析全部秘密任务



本作中有130个秘密任务，不仅有支线剧情，还可以获得珍贵的“超越种”、神器等，探索的乐趣尽在其中！

这些秘密任务大多是在各个城市里的秘密基地“アサガオ”里与忍者交谈获得的，需要其它条件获得的，在文中都有说明。特别要指出的是“自己输入”这个条件，是在秘密基地里，与画面有“？”的桌子处的女士交谈，自己输入日文的任务名称。这时不仅要注意空格，还要注意换行（到该换行的地方就一直输入空格，直到下一行）。



No.000

委派条件：第1–113号任务完成
任务名称：サイゴノ　チョウセンシャハ　サイゴノ　ヒミツ
解决方法：在“大元卓”战胜サキ，获得“超越种”。
发生地点：宙樱都

No.001

委派条件：游戏初期
任务名称：フタゴノ　ツカイ　ソロウトキ　ナガキ　アメモ　ハレアガル
解决方法：先在长野的“一文字温泉”1层和巫女のユカリ交谈，然后到东樱都“都厅”的2层与和尚ウンカイ交谈，买到“キツネの石像”。最后调查长野“忍者屋敷”门前右侧的石像。
发生地点：长野

No.002

委派条件：游戏初期
任务名称：ココホレ　キューン！
解决方法：“一文字病院”大门正前方有一只叫リキ的狗，与它“交谈”。
获得物品：糖花エックス
发生地点：东樱都

No.003

委派条件：游戏初期
任务名称：アカキハコニ　ネムルジンギ
解决方法：调查商店门外的垃圾箱。
发生地点：东樱都

No.004

委派条件：游戏初期
任务名称：トリイヨコノサクラニ　キザマレタナゾ
解决方法：顺序调查：东樱都入口附近的樱花树、航空港旁边的樱花树、秘密基地アサガオ外左侧的樱花树、道场右边的樱花树、九号石碑旁边的樱花树。
发生地点：东樱都

No.005

委派条件：青森解放后から
任务名称：アルジモトメシ　ヤイバナンジノスミカニテマツ
解决方法：回到“都厅”4层的“自宅”。
获得“超越种”：ニジガラス（金）
发生地点：东樱都

No.006

委派条件：青森解放后から
任务名称：ワレノチカラヲ　ホッスルノナラ　ニノトリイニキタレヨ
解决方法：从“一文字病院”左边的牌坊下走过。
获得“超越种”：ニジガラス（赤）
发生地点：东樱都

No.007

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：サクラノカゲニ　スガタアリ
解决方法：调查入口右边的樱花树。
获得物品：必杀　瑞祥破邪
发生地点：东樱都

No.008

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クライノ　コワイ
解决方法：进入东樱都的“地下街”底下2层，向前与マサキ谈话即可。
获得物品：信赖の石6
发生地点：东樱都（地下街）

No.009

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　カゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往东樱都走，不要坐飞机，会遇到カゲツナ，战胜他即可。
发生地点：东樱都

No.010

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ザイコ　イッセイ　ショブンイチ　キュウワリビキハ　アタリマエ
解决方法：在商店前和サラ交谈，再到商店里和店员交谈。
发生地点：东樱都

No.011

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オウリンセンタイ　ヤシロマン
解决方法：进入四号石碑旁的“民家”，在2层和ケンジ谈话。
发生地点：东樱都

No.012

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アラタナ　コウテイ　タンジョウ　アラタナジダイ　ハジマル
解决方法：回到“都厅”4层。
发生地点：东樱都

No.013

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：リョウシノ　オトコ　ユウシャト　ヨバレル
解决方法：到三号石碑旁的“民家”3层和ハジメ谈话。
发生地点：东樱都

No.014

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ヨルカラ　ニゲルモノ　テンクウヘト　タビダッデアロウ
解决方法：和“一文字空港”里的行商人のアロア交谈，花1000G购买“特別フリ　パス”（以后就可以坐飞机去冲绳了）。
获得物品：特別フリーパス
发生地点：东樱都

No.015

委派条件：游戏初期
任务名称：モモイロトイキ　マイチルハナビラ　テンカラブリンセスマイオリル
解决方法：调查长野城里的樱花树。
获得“超越种”：シツレンヒメ
发生地点：长野



No.016

委派条件：游戏初期
任务名称：ロクノウラニ　ヒメタインボウ
解决方法：调查六号石碑的背面，然后到秘密基地“アサガオ”里和忍者ヤスケ交谈。
发生地点：长野

No.017

委派条件：游戏初期
任务名称：オボロノ　ヒトカゲ　マチヲハカイス
解决方法：先和商店前的マイコ交谈，然后到“一文字温泉”2层和カズヒロ交谈。
发生地点：长野

No.018

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：クラヤミデノ　ヒメゴト
解决方法：从长野方面进入“黑川の洞”，第一个岔路走左边，然后向左，战胜コテツ。
获得物品：奥义　八尺の镜
发生地点：不明（长野）

No.019

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ヒトリ　シズカニ
解决方法：调查三号石碑进入“信浓狱心流星战道场”，到画轴后面的房间找レンタロウ交谈。
获得物品：奥义　地球割り
发生地点：长野

No.020

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：タキツボニ　オオモノアラワル
解决方法：从仙台方向进入长野，打败ハヅメ。
获得物品：奥义　金刚尘
发生地点：长野

No.021

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　シゲツナ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从长野往仙台方向走，路上打败シゲツナ。
发生地点：长野

No.022

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：テンニノボル　タキニシキノ　オトメ　ミチビク　ミチナリ
解决方法：与长野瀑布顶端的カイジ交谈。
发生地点：长野

No.023

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：スサマジイ　テンパツガクダル
解决方法：进入“一文字温泉”。
发生地点：长野

No.024

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ナガノノ　ミナズキノシルシ　ソノウラニ　ネムルモノ　アリ
解决方法：调查六号石碑背后的地面。
获得物品：传说のハサミ
发生地点：长野



No.025

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：オンセンノ　タンスハフシギ　ブルブルブルブル　フルエルトビラ
解决方法：调查“一文字温泉”2层的保存库。
获得“超越种”：レンゲドウジ
发生地点：长野

No.026

委派条件：游戏初期
任务名称：ミズベニ　マバユイ　ヒカルイシ　ドクガンリュウ　ノーオトシモノ
解决方法：首先和仙台八号石碑旁钓鱼的ケンキ交谈，然后到二、三号石碑间和虚无僧ジャキイチ交谈，得到“光る石”。把它交给钓鱼的ケンキ。
获得物品：攻击の石
发生地点：仙台

No.027

委派条件：游戏初期
任务名称：オミセヲアラス　クロイカゲアリ　アシアトニハ　イシノカケラ
解决方法：在商店和ヨウジ交谈，然后调查二号石碑旁的道场外左边的雕像。
发生地点：仙台

No.028

委派条件：游戏初期
任务名称：5ニン　キョウダイノスエッコハ　オシャレサン
解决方法：仙台“小元卓”门外左侧的一排地藏萨菩中，调查最左边

的一个，然后走到红色 牌坊下调查，得到“赤ト外套”，最后再次调查那尊地藏菩萨即可。
获得物品：花轮
发生地点：仙台

No.029

委派条件：游戏初期
任务名称：イシガキヲ タタイテハズセ マイゾウキン
解决方法：调查“观音城”入口和一号石碑之间的城墙。
发生地点：仙台

No.030

委派条件：游戏初期
任务名称：サクラノシタニ タタズムモノ ヒトリ
解决方法：进入五号石碑旁边的民家，在一层和カズヨシ交谈，然后调查城市中间偏下处生长的樱花树。
发生地点：仙台

No.031

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゴウケンノモチヌシ ソノナハ ジュウベエ
解决方法：打败月影流星战道场的ジュウベエ。
发生地点：仙台

No.032

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ドウジョウノ オソウジ セイカハ フルビタマキモノヒトツ
解决方法：进入七号石碑处的道场，与ツキコ谈话。
获得物品：奥义 草 の术
发生地点：仙台

No.033

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：センダイ サイダイノキキ ヤッテクル
解决方法：分别在三个道场内打败前来踢馆的人，然后往青森方向前进（要尽量靠左走），在路上战胜踢馆者的首领。
发生地点：仙台

No.034

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ シゲザネ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从长野经过“黑川の洞”前往仙台的路上，战胜シゲザネ即可。
发生地点：仙台

No.035

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ムネザネ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从仙台往“斜道”方向走，在石阶上战胜ムネザネ。
发生地点：仙台

No.036

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ツネナガ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从仙台往青森走的途中，尽量靠右边走（使用“龙飞の术”）打败ツネナガ。
发生地点：仙台

No.037

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：エンタクノ カゲトナルミズウミ ソノシタニネムルモノアリ
解决方法：调查八号石碑右侧上方的湖岸。
获得物品：黑いメガネ
发生地点：仙台



No.038

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：アカノトリイ サソワレアラワル アバレウシ
解决方法：走到红色的牌坊下调查。
获得“超越种”：メイギュウ
发生地点：仙台

No.039

委派条件：青森解放后
任务名称：サムイ フユノ タクワエハ シロイヨウセイノ シタノシタ
解决方法：在通往“青叶の御柱”的洞穴入口附近和ミホコ交谈，然后调查洞穴入口处的指示牌。
入手物品：素早さの石6
发生地点：青森



No.040

委派条件：青森解放后
任务名称：メイブツニ ウマイモノオンセンニ タマゴナシ
解决方法：先和“一文字温泉”1层的アキオ交谈，再到2层和ミナコ交谈，然后在“青札の洞窟”入口前调查落在地上的鸟群，战斗胜出即可。
发生地点：青森

No.041

委派条件：青森解放后
任务名称：アカイミズハ ドクノミズ シロイミズハ チカラミナギル
解决方法：与“一文字温泉”1层的カズコ交谈。
发生地点：青森

No.042

委派条件：青森解放后
任务名称：ハカイノテイオウ オオキナ アカキイケノ ホトリニアラワル
解决方法：走到九号石碑下方的水潭边即可。
发生地点：青森

No.043

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アフロ ダイバクハツ
解决方法：从札幌往青森方向走，战胜DJクラアク。
获得物品：アフロヘッド
发生地点：札幌

No.044

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マワル ネコニ チュウイセヨ
解决方法：从仙台方向进入青森。
获得物品：必杀 曼珠沙华
发生地点：青森

No.045

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ ムネトキ マキモノ トトモニ サマヨウ
解决方法：从青森经过“青札の洞窟”往札幌去的路上，战胜ムネトキ。
发生地点：青森

No.046

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ダイケンジャノ ジャクテン
解决方法：在通向“御柱”的“地下通路”里战胜コダマ。
发生地点：青森

No.047

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：5ホンスギカラ ミナミニ−3ポ ニシニ2ホ
解决方法：调查六号石碑左下方的某处地面。
获得物品：黑色い大地の壶
发生地点：青森



No.048

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キタノハジノオオキナイケニ イノリヲ ササゲヨ
解决方法：调查“一文字温泉”左边的水池，选项都选第一个。
获得“超越种”：セイリュウオウ
发生地点：青森

No.049

委派条件：青森解放后
任务名称：ユキノモリノ モリノナカ シロイアクマガ アバレマワル
解决方法：先与“一文字病院”1层的ノリコ交谈，然后出门，绕到“一文字病院”背后的树林里，经过一次战斗即可解决。
发生地点：札幌

No.050

委派条件：青森解放后
任务名称：ユキダルマ　イチ　ニイサン　ヨン　ゴニンメ　ナガイキヒノカゲデ
解决方法：调查过城里的4个雪人后，与商店左边的ユキエ交谈，然后绕到“公式星战斗技场小元卓”的背后，对着树木调查。
发生地点：札幌



No.051

委派条件：青森解放后
任务名称：シロイコイビト　ソラカラオチル　トメルハ　コイスルオトメナリ
解决方法：与路灯左下方的コイコ交谈。
发生地点：札幌

No.052

委派条件：青森解放后
任务名称：トケイダイヲセニ28ポニシニ6ホ　キタニ4ホ
解决方法：调查四号石碑。
发生地点：札幌

No.053

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ユキノセイ　ユキノツカイニミチビカレ　コジョウニ　アラワル
解决方法：与“一文字病院”外的シノビ交谈，然后调查城里的4个雪人，从六号石碑处一直向右走到岸边即发生剧情，遇到的选项选“雪ダルマ”。
获得物品：太阳の衣
发生地点：札幌



No.054

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：キョウカイノ　ヒガシノ　モリノ　オクニ　タカラアリ
解决方法：在“一文字病院”后面的树林里，偏右的一小片空地上调查。
获得物品：北风の衣
发生地点：札幌



No.055

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ピカピカトヒカルガイトウ　マチノメジルシ
解决方法：从市中心的路灯之间走过时自动发生。
获得“超越种”：ダイクウテイ
发生地点：札幌

No.056

委派条件：青森解放后
任务名称：ウツケモノ　カブキモノハ　カミヒトエ　アタラシイモノズキ　テンサイハダ
解决方法：获得神器“共鸣の盾”之后，在没有装备它的状态下，与四号石碑后的“民家”3层的カズサノスケ交谈。
获得物品：身代わりの盾（失去“共鸣の盾”）
发生地点：名古屋

No.057

委派条件：青森解放后
任务名称：アオイハナ　シロイハナアオノ　シタニ　カ　ルノーオタカラ
解决方法：在一号石碑下方有一朵青色的花，在那里调查。
发生地点：名古屋



No.062

委派条件：青森解放后
任务名称：ゲ　セン　トウサン　ジョウショウ　ムハイノ　オトコアラワル
解决方法：与街机厅“ゲ　ムセンタタムタム”入口处的ゲ　セン店员交谈。
发生地点：名古屋

No.058

委派条件：青森解放后
任务名称：ナゴヤノ　マチニ　オリタツモノ　ソノナハ　アキラ
解决方法：与上方树林边的狗“交谈”。
发生地点：名古屋

No.059

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲームダイスキ！　バトルダイスキ！
解决方法：与街机游戏厅门外的少女谈话。
发生地点：名古屋

No.060

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ゲーセンキング　ノーショウリノヒケツ
解决方法：和街机游戏厅里右上方的アラシ交谈，之后来到“名古屋南の森”，调查中间下方的狗，得到“传说の帽子”，交还给アラシ即可。
获得物品：メダル2000枚
发生地点：名古屋

No.061

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ナクシタラ　サッパリミエナイ　メガネメガネ！
解决方法：与“神童流星战道场”的エッジ师傅交谈，然后调查五号石碑,得到エッジのメガネ。把它交给エッジ即可。
获得物品：必杀　苍龙冲天
发生地点：名古屋

No.063

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：アイスベキ　ボウケンヤロウ
解决方法：从名古屋往长野和东樱都方向走，过桥的时候自动发生。
获得物品：ガイのサイン
发生地点：名古屋

No.064

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オトコモ　オンナモ　ナゴヤニ　ツドイテ　アラソイヲ　モトム
解决方法：在“神童流星战道场”先打败三个女徒弟（モリア、フタバ、トモエ），再战胜マミ。
发生地点：名古屋

No.065

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：フタゴノ　タンケンタイクラヤミ　ダイソウナン
解决方法：从名古屋往东樱都走的过程中,在“远相模の洞”里自动发生。
发生地点：名古屋

No.066

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　マサカゲ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往长野方向走，在路上战胜マサカゲ。
发生地点：名古屋

No.067

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノケンシ　カゲヨリ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：从名古屋往东樱都走，经过“远相模の洞”时，在有地藏菩萨的洞口处战胜カゲヨリ。
发生地点：名古屋



No.068

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ソノーショウネンニームラクモモ　スベテ　ホロボサレルダロウ
解决方法：在“远相模の洞”入口附近自动发生。
发生地点：名古屋

No.069

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：イチノモジノ　ヨコニウ

メラレタ　メズラシイ　ジン　キアリ
解决方法：调查一号石碑偏左的位置。
获得物品：白い道化の 19. 发生地点：名古屋



No.070

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：コンジキノ　ヒカリ ナゴヤノモリニ　アラワレン（自己输入，并且要先和札幌八号石碑附近“民家”里的巫女のミドリ交谈才能得到任务名称）
解决方法：走到“名古屋南の森”左边的佛龛附近，打败麒麟。
获得“超越种”：キリン
发生地点：名古屋

No.071

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オイナリサン　カジラレテ　コマイヌニ　カジッタハンニンキョダイナネズミ
解决方法：调查十号石碑旁道场门前左侧的雕像，用サンドイッチ引诱マガホシネズミ出来。
获得“超越种”：マガホシネズミ
发生地点：西樱都

No.072

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：サクラノウエニ　サクラサク　ドウジョウザクラハ　ヒルネノサクラ
解决方法：调查“京都唯我流星战道场”左边的樱花树。
获得物品：金の羊の枕
发生地点：西樱都

No.073

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：マボロシノケンシ　サネモト　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：进入“地下街”，在地下1层沿左边走到头，战胜サネモト
发生地点：西樱都

No.074

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：サクラチル　ゼンブチルミガナルナル　ヒトツナル
解决方法：与“京都唯我流星战道场”前樱花树下的男子タカオ交谈。
发生地点：西樱都

No.075

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ヤシロノヒガシノ　イナリハ　シンピノチカラヲ　ヒメシモノ
解决方法：在“京都唯我流星战道场”右边、垃圾箱上方可以找到小女孩タカコ，与她交谈后调查道场门口右边的雕像。
发生地点：西樱都

No.076

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：フタゴノタキニシズムリュウノ　タカラ
解决方法：与传送门左边的女子ノゾミ交谈，然后调查右边的溪流。
获得物品：ゴム长靴
发生地点：西樱都



No.077

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：オウトハ　コノヨニ　ヒトツデ　ジュウブン　ニシノモノ　キエタ
解决方法：走出西樱都的“一文字空港”自动发生。
发生地点：西樱都

No.078

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ハヤイ　スベル　オチル　スリル　ウォ　タ　スライダ
解决方法：走到西樱都通往宙樱都的传送门前时自动发生。
发生地点：西樱都

No.079

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：チノソコ　フカクニ　オニガスム
解决方法：在“地下街”的最下层和修罗王キンジ交谈。
发生地点：西樱都

No.080

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：マボロシノ　ケンシ　テルムネ　マキモノ　トトモニ　サマヨウ
解决方法：走到七号石碑附近。
发生地点：宙樱都

No.081

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ダイカイトウ　ホワイトロクバンザクラニ　アラワル
解决方法：先调查六号石碑，然后到正上方“宙樱の御柱”前与稀代の大怪盗ホワイト交谈，注意在从六号石碑走到宙樱の御柱这段时间里，不能进入任何建筑。
获得物品：白いマント
发生地点：宙樱都

No.082

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：ダイカイトウ　ブラックロクバンザクラニ　アラワル
解决方法：先调查六号石碑，然后到正上方“宙樱の御柱”前与稀代の大怪盗ブラック交谈，注意在从六号石碑走到宙樱の御柱这段时间里，不能进入任何建筑。
获得物品：黒いマント
发生地点：宙樱都

No.083

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：ケッショウセキガ　セイゾロイ
解决方法：和商店的店员交谈，买不买东西都可以。
发生地点：宙樱都

No.084

委派条件：打倒クロウ之后
任务名称：イチバン　オオキナ　キノシタガ　アヤシイ
解决方法：调查一号石碑。
获得物品：封印の小键
发生地点：宙樱都

No.085

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ハチハチ　ホレ
解决方法：和四号石碑下方的コタロ交谈，等他离去后调查他刚才站过的地面。
获得物品：糖花エックス
发生地点：冲绳

No.086

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ウミニイキルト　イウコト
解决方法：顺序与“一文字病院”1层的カズヒコ、商店里的ゲンジ、医院里的カズヒコ、三号石碑右侧的リ交谈，面对リ　的问题时，选择“男の灵魂”（如果用女性主角，选“女の魂”）。
获得“超越种”：エイカク
发生地点：冲绳

No.087

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ヒデンスープノ　ナゾヲアバケ！
解决方法：与“小元卓”门外的老奶奶 オタマ交谈，然后调查岛屿右下角的地面，得到物品后交还给 オタマ。
发生地点：冲绳



No.088

委派条件：第014号任务完成
任务名称：イチタコ　ニイカ　サンマンボウ　ヨコボウヒトツニ　シンジツアリ
解决方法：调查一号石碑（要经过“地下通路”来到左边高台上的区域），战胜宇宙タコ。
发生地点：冲绳

No.089

委派条件：第014号任务完成
任务名称：カンバンノ　ヨコノヤシノキ　チイサキモノノ　ヒソカナスミカ
解决方法：调查“オフィスビル”门前的椰子树。
获得“超越种”：カワカミ
发生地点：冲绳

No.090

委派条件：第014号任务完成

任务名称：オキナワ　ダイイドウ
解决方法：进入“小元卓”和希恩交谈。
发生地点：冲绳



No.091

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ツリメイジン　シマヲツリアゲル
解决方法：和八号石碑前的钓鱼人交谈。
发生地点：冲绳

No.092

委派条件：第014号任务完成
任务名称：ソノナハ　ゴッドハンド
解决方法：与二号石碑左边的“民家”1层的マコト交谈（会损失一个“1番糖花”）。
发生地点：冲绳

No.093

委派条件：游戏初期
任务名称：ヒヤクスル　イオリノカベニ　タビダチノウタ
解决方法：调查“超越庵”外面的墙壁。
获得任务：NO.094
发生地点：长野

No.094

委派条件：第093号任务完成
任务名称：イチノヒハ　フタリノキネンヒ
解决方法：调查一号石碑。
获得任务：NO.095
发生地点：仙台

No.095

委派条件：第094号任务完成
任务名称：オワレ　ノガレテ　タンスノトビラ
解决方法：调查“一文字温泉”2层的保存库。
获得任务：NO.096
发生地点：青森

No.096

委派条件：第095号任务完成
任务名称：ベッドニ　キザマレタヒゲキノニモジ
解决方法：在八号石碑右边的“民家”2层，调查左边那张床的床脚。
获得任务：NO.097
发生地点：札幌

No.097

委派条件：第096号任务完成
任务名称：ヤシロノソバノ　シロキハナサク　キノミキヲシラベヨ
解决方法：调查“名古屋南の森”左上方的一棵树木。
获得任务：NO.098
发生地点：名古屋



No.098

委派条件：第097号任务完成
任务名称：カガミニウツルノハ　アイスルカゾクノカオ
解决方法：调查四号石碑处“民家”3层的梳妆台。
获得任务：NO.099
发生地点：东樱都

No.099

委派条件：第098号任务完成
任务名称：ミズナガレオチル　トコロノ　イシニキザミシ　ワカレノウタ
解决方法：调查八号石碑。
获得物品：バラの花
发生地点：宙樱都

No.100

委派条件：打倒アキラ之后
任务名称：モリノナカノ　オヤシロヒミツアリ　デンセツノ　オタカラノ　ニオイスル
解决方法：在“名古屋南の森”左边与冒险野郎ガイ・バーマグ交谈，然后调查左上方的小佛笼。
获得物品：パンの耳
获得任务：NO.101
发生地点：名古屋

No.101

委派条件：第100号任务完成
任务名称：サクラナガメル　デンセツノヒト　タブンソウダロ　オタカラアルシ
解决方法：和左上方的老人じさま交谈。
获得物品：勇者のゴ　グル
获得任务：NO.102
发生地点：东樱都

No.102

委派条件：第101号任务完成
任务名称：テンネンノ　オユフキダシ　アタタカイ　タチノボルユゲニ　ヒカルデンセツ
解决方法：调查“一文字温泉”里的浴池。
获得物品：赤いリボン
获得任务：NO.103
发生地点：长野

No.103

委派条件：第102号任务完成
任务名称：オオトリノ　トビタツヨコノ　ヤシノキ　ミノルヤシノミデンセツノカホリ
解决方法：调查四号石碑左边的椰子树。
获得物品：メイドドレス
获得任务：NO.104
发生地点：冲绳



No.104

委派条件：第103号任务完成
任务名称：コノシロハ　ダレガタテタ　ダイクサン　テッペンノシンボル　デンセツノワザ
解决方法：到“观音城”最上层和大工の玄さん交谈，同意跳舞之后，按照ジャンプ、振り向き、ジャンプ、回转、ぶるぶる、回转的顺序选择动作即可。
获得物品：枯れない花
获得任务：NO.105
发生地点：仙台

No.105

委派条件：第104号任务完成
任务名称：マンナカノオイナリサンカミノツカイ　セイナルシンブツデンセツノオコナイ
解决方法：调四、五两个石碑之间的雕像。
获得物品：汉のフンドシ
获得任务：NO.106
发生地点：西樱都

No.106

委派条件：第105号任务完成
任务名称：イツツノ　アケトリ　ミマモルシタ　シンジツナルミチ　デンセツノタタカイ
解决方法：前往顶部“御柱”路上，经过红色牌坊的时候发生。
获得物品：龙王の冠
发生地点：宙樱都

No.107

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得
任务名称：ホゾンコノ　ウラハ　ジャアクニツナガルトビラ
解决方法：到四号石碑旁“民家”的3层，调查“保存库”。
入手ガイア：2000G
发生地点：东樱都

No.108

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务107
任务名称：アラタナヌシ　イケニアラワル
解决方法：顺序和“一文字病院”前的ヨシカズ、“一文字病院”2层的ルミコ、商店里的カズヒロ交谈。
发生地点：仙台

No.109

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务108
任务名称：アカキイケ　ヤミニソマルトキ　ナナイロノヒカリ　ソラニミチル
解决方法：和五号石碑附近的ヨシロウ交谈。
发生地点：青森









No.110

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务109
任务名称：ダイカイジュウ　オオアバレ　マチハ　ヒノウミト　ナルデアロウ
解决方法：进入七号石碑旁边的“民家”，和1层的ユウゾ　交谈。
发生地点：札幌

No.111

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务110
任务名称：イニシエノワザシ　カミノヤシロニ
解决方法：先和道场内的徒弟谈话，再和师傅シンゴ谈话。
发生地点：名古屋

No.112

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务111
任务名称：ナキフルエル　サクラノナゾ
解决方法：和七号石碑左下方的タクヤ交谈，再进入上方的“民家”。
发生地点：札幌

No.113

委派条件：在名古屋的ダーマス老人处购得，并已完成秘密任务112
任务名称：シズミユク　オキナワ
解决方法：走出空港就会自动发生。完成后回名古屋找ダマス，可以要回买任务的钱。
发生地点：冲绳

No.114

委派条件：游戏初期
任务名称：サンカラ　ニ　ナクナルトコロ　トモダチモトメテ　ミンナアツマル（自己输入）
解决方法：调查一号石碑。
获得“超越种”：リカ
发生地点：长野

No.115

委派条件：游戏初期
任务名称：ミドリノキニ　ツドウモノタチ（自己输入）
解决方法：在秘密基地“アサガオ”的左下方有棵树，和树阴下的ショウゲンカブト交谈。
发生地点：东樱都

No.116

委派条件：游戏初期
任务名称：マチノ　クリ　ンウンドウニ　ゴキョウリョク　クダサイ（自己输入）
解决方法：调查出入口附近的垃圾箱，出现的选项按照1231的顺序选（后3次如果选错了会扣1000G）。
入手ガイア：1000G
发生地点：西樱都

No.117

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ウツクシキ　オトコトオンナ　ツイニ　タイメンスル
解决方法：从长野方向进入仙台。
发生地点：仙台

No.118

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ユキノナカ　ヨロコビノココロ　ヒトツニ
解决方法：进入“教会”。
发生地点：札幌

No.119

委派条件：第000号任务完成
任务名称：セイオウトガ　クイツクサレル
解决方法：进入商店即可。
发生地点：西樱都

No.120

委派条件：第000号任务完成
任务名称：テンクウノ　ダイチ　ウミヘ　オチル
解决方法：进入“宙樱の御柱”，到大贤者トーカ所在的一层。
发生地点：宙樱都

No.121

委派条件：第000号任务完成
任务名称：カシコイ　メガネノ　アルトコロ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：到一号石碑处的“忍者屋敷”的最深处，同和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（长野）

No.122

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ヒトリ　タタズム　ジゾウノカゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：往斜道走的路上调查地藏菩萨。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（仙台）

No.123

委派条件：第000号任务完成
任务名称：オモイカナシキ　アオバノ　カゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：到“御柱”的最高层与和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（青森）

No.124

委派条件：第000号任务完成
任务名称：ジゾウミツメル　ヤミノダイザニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：前往东樱都的路上，在“远相模の洞”里，进入有两个地藏菩萨的洞口，与和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（名古屋）

No.125

委派条件：第000号任务完成
任务名称：オオキナ　サクラノ　キノカゲニ　ショギョウムジョウノヒビキアリ
解决方法：和都厅3层的和尚ショギョウ交谈。
获得物品：バナナ
发生地点：不明（西樱都）

No.126

委派条件：第121～125号任务完成
任务名称：ジュウジロノ　ミギノコジマニ　タイセツナ　ナニカ　アリ
解决方法：与六号石碑附近的和尚ショギョウ交谈。
发生地点：札幌

No.127

委派条件：游戏初期
任务名称：ソラニ　ヒビク　コエタドッタ　サキニ　コタエガアル（自己输入）
解决方法：跟着歌声前往“斜道”即可。
获得物品：最终奥义<武>
发生地点：仙台

No.128

委派条件：游戏初期
任务名称：アナタ　ヘビニ　カマレテマスヨ　（自己输入）
解决方法：到三号石碑旁的“オフィスビル”3层。
获得“超越种”：ヘビ　キラ
发生地点：不明（冲绳）

No.129

委派条件：游戏初期
任务名称：カユイ（自己输入）
解决方法：与“远相模の洞”外面的リュウタロ交谈。
发生地点：不明（名古屋）





本次新增系统

■养成系统：在战斗中通过消灭敌人取得パイロットポイント，然后用这些数值来养成人物的能力。分能力上升和特殊技能修得。

能力上升——格斗、射击、命中、回避、防御、技量。改造最大均为400；同时可以修正地形适应能力。

特技的修得——除了拥有的技能，这里还可通过消费パイロットポイント可以得到许多其他的能力，其中有几个很特别的，比如アット&アウェイ（先攻击后移动）、SPアップ（最大精神力上升、ベテラン（武器EN消费70%）……援护也要在这里换的。还有就是一些特别的如：天才、精神攻击无效、空间歪曲等无法买到。（残念……）。

■武器换装：通过机体拥有的Wゲーヅ来换武器，也就是说可以给机体增加本来没有的装备来改善机体。武器的最大上限是15个。

■特殊效果武器：

エナジーテイカ——EN低下系。
エナジードレイン——EN吸收系。
スピリットテイカ——气力低下系。
スピリットドレイン——精神攻击系。
スパイダーネット——移动力低下系。
アーマーブレイカ——装甲低下系。
チャフグレネード——命中率低下系。
ジャムグレネード——攻击力低下系。

■合体攻击：由于这次作品的特殊性，能使用合体的机体不是很多，最华丽的要算エクセレン和キョウスケ的ランペーヅ・ゴースト了，攻击力也蛮高的。

■援护系统：此次的援护做了相应调整，防御时HP不能经受对方一次攻击也可以使用援护，这点要注意。

■新增精神：
感应——一回合见指定机体命中100%。
见切り——必中+回避。
狙击——一回合间除地图和射程1的武器外射程+2
气魄——气力+30。
直击——对手特殊防御、援护防御发动不能。

■新增特殊芯片：高性能电子头脑——移动+2、运动性+25、射程+1、武器命中率+20%。
テスラ・ドライブS——移动+1、机体拥有飞行能力、武器地形“空”适应为S。
スラスターモヅュール——武器宇宙地形适应为S。
A-アダプタ——所有地形适应力A。
S-アダプタ——所有地形适应力S。
T-LINKセンサ——武器命中率上升40%。
ソーラーパネル——每回合开始EN回复10%。
ABフィールド——特殊能力ABフィールド。
G・ウォール——特殊能力G・ウォール。
G・テリトリ——特殊能力G・テリトリー。
ねじりハチマキ——出击时气力+10。
一击必杀の心得——武器クリティカル补正上升20%
其余的芯片多和A、R能力一样就是叫法变了，这里只列举了新能力的芯片。

最高难度完全爆机攻略

■第一话A（第一个主人公）セカンド・コンタクト。
胜利条件：敌全灭
败北条件：エルザム的击沉。
攻略要点：没有什么难处，敌人都很弱，可轻易干掉，战胜后过关。
熟练度取得条件：4回合内敌全灭。

■第一话B：（第二主人公）折れた翼、砕けた爪。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：キョウスケ的击沉。
攻略要点：敌人都很弱，可轻易干掉，战胜后过关。
熟练度：2回合内敌全灭。

■第二话A：バーンナルトルーパー。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：リユウセイ的击沉。
攻略要点：第一回合结束后会有3架我方机体增援。
熟练度：2回合内敌全灭。

■第二话B：新天地。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：キョウスケ的击沉。
攻略要点：同样很轻松的关卡，敌人也少。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第三话A：训练。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：第一批敌人全灭以后，在上方有3架战斗机，下方有3辆战车出现。
熟练度：4回合以地图清版。

■第三话B：斩られる前に斩れ。
胜利条件：敌全灭。



败北条件：我方一机被击沉。
攻略要点：第二回合结束我方有增援3机。敌全灭以后敌方增援，同时我方一机体离开。
熟练度：タウゼントフェスラ到达最西端前敌全灭。

■第四话A：フィアー・ゲーム。
胜利条件：タウゼントフェスラー到达东端。
败北条件：タウゼントフェスラー击沉、リユウセイ的击沉。
攻略要点：只要テンザン被击沉，其他的敌人便会撤退，完成条件不难。



熟练度：テンザン击沉。

■第四话B：钢铁の孤狼。
胜利条件：タウゼントフェスラ-生存。
败北条件：タウゼントフェスラ-击沉。
攻略要点：第二回合结束我方在右侧增援，给タウゼントフェスラー补回血很轻松可以过关。
熟练度：5回合内敌全灭。

■第五话A：南极の惨剧。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：リユウセイ的击沉。
攻略要点：只要让一个敌人攻击我方







一次就可以达成，白河愁首次出现!
熟练度：2回合以内消灭除敌人战舰外所有敌人。

■第五话B：天の龙、异界の风。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ヒリュウ改 击沉。
攻略要点：第二回合在右侧有我方增援，出现预警后回合结束敌人增援，同时我方有塞巴斯塔增援。
熟练度：6回合以内敌全灭。

■第六话A：圣十字军の胁威。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方全灭。
攻略要点：第三回合我方增援出现，利用“加速”往上消灭上方不动的几个敌人，其余的很容易消灭。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第六话B：白银の堕天使。
胜利条件：组织敌人侵入基地司令部或敌全灭（导弹出现后：大型导弹到达基地司令部前HP在40%以下）。
败北条件：ヒリュウ改 击沉、敌人侵入基地司令部（导弹出现后：击沉导弹、导弹到达基地司令部、ヒリュウ改击沉）。
攻略要点：ベスト消灭后，右侧有敌人导弹出现，同时女主角乘坐ヴァイスリッター增援。
熟练度：7回合内将ベスト击沉。

■第七话A：关门海峡を防御せよ。
胜利条件：キラーホエール的HP在20%以下。
败北条件：キラーホエール到达北端、キラーホエール击沉、リユウセイ击沉。
攻略要点：第三回合敌人在右侧陆地有增援出现，堵住リユウセイ的道路消灭。
熟练度：敌人增援出现后，3回合击沉テンザン。

■第七话B：北の大地、燃ゆ。
胜利条件：タウゼントフェスラー到达北端、敌全灭（敌增援后：阻止敌侵入基地司令部、トーマス击沉）。
败北条件：タウゼントフェスラー击沉、ヒリュウ改 击沉(敌增援后：敌侵入基地司令部、ヒリュウ改 击沉)。
攻略要点：先打头目，让敌杂兵先挡住タウゼントフェスラー的去路争取时间，タウゼントフェスラー脱出后敌人在左侧增援）。
熟练度：レオナ和ユーリア两人击沉（ユーリアHP在30%以下会撤退）。

■第八话A：ハガネ发进。
胜利条件:敌全灭、ハガネ进口防御。
败北条件：敌人侵入ハガネ入口、ライ击沉。
攻略要点：第五回合我方母舰在ハガネ升起，母舰出现以后其他机体可全部上冲。
熟练度：7回合除エルザム以外全灭。

■第八话B：离别、そして。
胜利条件：敌全灭（敌增援后：ガーリオン・トロンベ击沉）。
败北条件：グルンガスト零式击沉、母舰击沉（敌增援后：グルンガスト零式击沉、母舰击沉）。
攻略要点：第一次敌人全灭以后上方会有敌人增援。ガーリオン・トロンベHP在1/3时会撤退。
熟练度：5回合内テンペスト或テンザン击沉（两人HP60%以下撤退）。

■第九话A：海沟よりの刺客。
胜利条件：ハガイ到达南端。
败北条件：ハガイ击沉。
攻略要点：没有什么难点，很容易就可以办到，母舰皮很厚，武器改造一下最好。
熟练度：敌全灭。

■第九话B：月からの使者。
胜利条件：シャトル发射台防御、敌全灭。
败北条件：敌人侵入シャトル发射台、我方一机体被击沉。
攻略要点：第三回合结束敌左侧增援，4回合我方增援赶到。难点是开始我方人员少，敌人移动迅速。
熟练度：7回合内敌全灭。

■第十话A：16年目の复。
胜利条件：敌全灭（我方增援后：敌全灭）。
败北条件：我方一机体击沉（我方增援后：母舰击沉）。
攻略要点：第二回合敌人有增援出现，第三回合结束我方5名队员可以参战。敌人头目比较难缠，第四回合我方增援后再集中攻击。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第十话B:再会、そして巨大なる盾。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：敌人全灭以后在右上角有大量增援出现。敌人全灭后，ゼンガー以敌人身份出现且实力超强。只要能消减他10000左右HP便可以了。
熟练度：敌人增援以后4回合内击沉レオナ或ユーリア。

■第十一话A：魔装机神。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉。
攻略要点：我方母舰开始不可以移动，敌人炮台多且射程远，还防守基地不动。我方大多机体受海的限制很大，好在第三回合魔装机神出现消灭大部分炮台，能否快速接近敌人就是取得熟练度的关键。
熟练度：6回合内敌全灭。

■第十一话B：月灯りと统身。
胜利条件：敌全灭（我方增援后：敌全灭）。
败北条件：R-GUN击沉（我方增援后：母舰击沉、R-GUN击沉）。
攻略要点：利用“集中”和敌人对抗2回合不成问题，第三回合我方在左下角增援。利用母舰移动到敌群中，取得熟练度不难。
熟练度：5回合内敌全灭。

■第十二话A：超战士グルンガスト。
胜利条件：イルム和タウゼントフェスラー会合(イルム换乘机体后：敌全灭)（我方母舰登场后：敌全灭）。
败北条件：タウゼントフェスラー击沉、イルム击沉（イルム换乘机体后：イルム击沉）（我方母舰登场后：ハガネ击沉）。
攻略要点：开始敌人可不必理会，会合首要。会合后下回合我方母舰赶到,消灭剩下的敌人轻松取得熟练度。
熟练度： 6回合エルザム击沉或除エルザム外敌全灭。

■第十二话B：ムーンクレイドル。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：母舰击沉。
攻略要点：第二回合敌人在上方大量集结，右侧也有5架第三方无人机体出现，敌人全灭后无人机体开始向我方攻击。
熟练度：6回合内敌全灭。

■第十三话A：ビアン・ンゾルダーク。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉。
攻略要点：敌全灭后DC统帅ヴァルシオン登场，超级变态的头目，等级20，HP45000小心对付。DC统帅逃跑后正树赶到，同时敌人增援赶到。
熟练度：ヴァルシオン出现3回合内HP80%以下。

■第十三话B：バニシング・トルーパー。
胜利条件：6回合内ヒリュウ改到达上方指定地点脱出。
败北条件：ヒリュウ改击沉、6回合ヒリュウ改没有顺利脱出。
攻略要点：第一批敌人干掉后，在脱出地点敌人会2次增援。消灭全部敌人后敌人最后增援2艘战舰，同时我方ブリット会换乘新型机体出场。
熟练度：敌全灭。

■第十四话A：オーバー・ザ・ライン。
胜利条件：ハガネ到达最南端、敌全灭。
败北条件：ハガネ击沉、リユウセイ击沉。







攻略要点：敌人射程长，不少还会援护，很难对付，尽量减少敌人的援护是迅速取胜的关键，同时敌人还会增援2回。

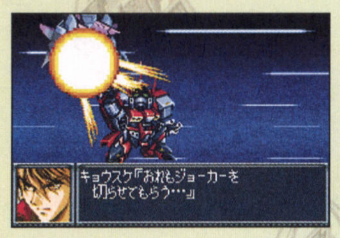
熟练度：9回合内敌全灭。

■第十四话B：ブライアという男。

胜利条件：ペレグリンHP75%以下（敌人增援后：敌全灭）。

败北条件：ペレグリン到达西端指定场所、ペレグリン击沉、母舰击沉（敌人增援后：母舰击沉）。

攻略要点：ペレグリン距离很远，最快也要2回合才进入我方有效射程，



还是攒钱改造比较容易取得熟练度。敌舰停止运动后，在左上方会有大量增援。下回合ゼンガー在我方附近登场，要注意。

熟练度：3回合内达成胜利条件。

■第十五话A：トーマスの圈套(わに)。

胜利条件：リョウト机HP50%以下或トーマス击沉。

败北条件：ハガネ击沉。

攻略要点：要取得熟练度就不要去攻击リョウト，消灭完敌人杂兵后慢慢收拾トーマス就可。

熟练度：トーマス击沉。

■第十五话B：宇宙を贯く柱。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰击沉。

攻略要点：第三回合结束敌人在上方和下方有增援出现，同时ペレグリン周围出现一架HP在10000以上的无人驾驶机体，应优先击破，增援的敌人都会来援护。

熟练度:10回合以内击沉ペレグリン。

■第十六话A：スターバク岛波高し。

胜利条件：敌全灭（白河愁出现后：ハガネ到达地图边缘）。

败北条件：ハガネ击沉（白河愁出现后，ハガネ击沉）。

攻略要点：リョウト中途会加入我方阵营，6回合解决敌人不成问题。敌全灭后，白河愁出现，强敌！

熟练度:6回合内敌人初期配置全灭、不过トーマス和テンザン撤退也可。

■第十六话B："呪い"を封じ入めたもの。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：タウゼントフェスラー击沉、敌机体侵入コルムナ、母舰击沉

攻略要点：第一批敌人消灭后，在下侧有敌增援，同时我方其余队员赶到。可以轻松取得熟练度。

熟练度：7回合内ペレグリンHP25%以下。

■第十七话A：ラストバタリオン。

胜利条件:6回合内ハガネ到达最南端。

败北条件：6回合ハガネ没有到达最南端、ハガネ击沉。



攻略要点：ハガネ接近南端或敌全灭后，敌人再次增援挡住去路，同时リユウセイ乘坐R-1登场。

熟练度：テンペスト击沉。

■第十七话B：エルピス、急袭。

胜利条件：8回合内我方机体到达指定地点。

败北条件：8回合我方机体没有到达指定地点、我方1机体击沉。

攻略要点：本关不容易取得熟练度，ペレグリン又多，皮又厚，血还多，就考验玩家改造武器的本事了。敌人会不断增援，不要管其他杂兵。

熟练度：ペレグリン全击沉。

■第十八话A：冥王の岛。

胜利条件：ハガネ目的地到达（ハガネ到达后，出ハガネ以外所有机体到达指定地点）。

败北条件：ハガネ击沉（我方1机体击沉）。

攻略要点：首先要干掉炮台和水中的舰艇，3回合后敌人会出现援军，增援后的敌军HP都很高，要小心对付。

熟练度：7回合クロガネ击沉。

■第十八话B:右手に剣、左手に希望。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰击沉。

攻略要点：要取熟练度，最快也只能攻击ジーベル2回合，能否一边挡住敌人杂兵让主力前冲就是胜利的关键，女主角机体最好加移动增加的芯片。

熟练度：6回合内ジーベル击沉

■第十九话A：晓の决战。

胜利条件：ヴァルシオン击沉。

败北条件：我方全灭。

攻略要点：第四回合敌人会增援一些机体，稳扎稳打，一个个击破，最后再主攻头目，切不可机体过于分散。白河愁不会主动攻击我方。

熟练度：グランゾンHP40%以下。

■第十九话B：いつか来るべき日のために。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰击沉。

攻略要点：同样要稳扎稳打的一关，消灭掉所有杂兵再向ゼンガー挑战，



如果提前将ゼンガー司令击沉，ゼンガー也会逃跑。

熟练度：ゼンガー击沉（ゼンガーHP30%时撤退）。

■第二十话A：侵略者の影

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方全灭。

攻略要点：敌人会增援2次，第一次在DC本部上方，第二次在右侧。第二次增援后正树会赶来用地图炮消灭右侧海面的敌人。

熟练度：5回合内地图敌人全灭。

■第二十话B：プライベート・アイズ。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：カチーナ、ラッセル机击沉。

攻略要点：第二回合敌人左上角增援，第三回合我方母舰赶到。尽量让我方先出场的机体尽量杀敌，可占据卫星，为援军争取时间。灭敌后在下方敌再次增援。

熟练度：5回合地图清版。

■第二十一话A：リトル・プリンセス。

胜利条件：我方机体目的地到达、敌全灭。

败北条件：敌人侵入リクセント城、ハガネ击沉。

攻略要点：敌人杂兵全灭以后在城堡外有敌人增援。关键是守城的队员要合理的阻挡敌人援军的道路并消灭敌人。

熟练度：ライノセラス击沉（ライノセラスHP30%以下会逃跑）。

■第二十一话B：小さな姬君

胜利条件：我方目的地到达（敌人增援后：敌全灭）。

败北条件：敌人到达我方目的地、我方1机体击沉（敌增援后：我方1机体击沉）。

攻略要点：地图和A相同。很容易的一关，只要使用加速，主角2回合到达目的地不是问题。目的地到达后敌增援出现。

熟练度：3回合内目的地到达。

■第二十二话A:R-1対アルトアイゼン。

胜利条件：アルトアイゼンHP40%以下。



败北条件：我方1机体击沉。

攻略要点：两个流程主角大比拼，没有什么难度的，只是一场演习。

熟练度：4回合终了胜利条件达成、キョウスケ不能击沉。

■第二十二话B：铳と拳。

胜利条件：R-1HP60%以下。

败北条件：我方任何1机体击沉。

攻略要点：和A相同场景，不过要反过来罢了，同样容易。

熟练度：3回合胜利条件达成、リュウセイ击沉不可。

■第二十三话(共同)：ネビーイーム出现。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：カチーナ机击沉、母舰击沉。

攻略要点：合理利用精神力是取得熟练度的关键，敌人会2次增援，每消灭一批便会增援一批，第二次增援后白河愁和正树会赶到，在最后一回合好好利用这两人就可得熟练度。过关后得到R-GUN。

熟练度：6回合内地图清版。

■第二十四话（共通）：リューネ、そしてヴァルシオーネ。

胜利条件：敌全灭（敌全灭后：リョーネ击沉）。

败北条件：母舰击沉（敌全灭后：母舰击沉）

攻略要点：很容易得到熟练度，敌全灭后リョーネ以敌方角色登场。

熟练度：ジーベル击沉（ジーベルHP30%以下撤退）。

■第二十五话（共通）：毒蛇の牙。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：カイ击沉。
攻略要点：一开始我方只有1人，只要拖住下面的敌人，在第三回合结束我方战舰就会在右侧增援，增援后消灭敌人不成问题。
熟练度：6回合内敌全灭

■第二十六话(共通)：その男の真意
胜利条件：敌全灭（母舰登场后：敌全灭）
败北条件：我方击沉（母舰登场后：母舰击沉）
攻略要点：一开始我方只有两人出场，第二回合敌人有增援，第三回合我方两名队员赶到。第四回合母舰赶到，同时R-3可以出场了。5回合敌方ゼンガ-登场。
熟练度：ゼンガ-击沉（ゼンガ-HP50%以下撤退）

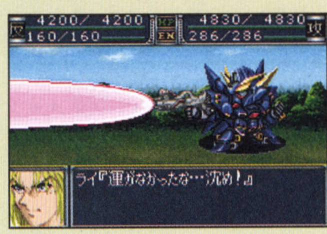
■第二十七话（共通）：ゲイム・システム
胜利条件：敌全灭
败北条件：母舰击沉
攻略要点：最大难点就是只有正树和リョーネ3回合内能和ヴァルシオ改战斗，能否达成就看各位武器的改造了。条件达成以后敌人会增援，而且ヴァルシオ改的HP会加满。
熟练度：3回合内ヴァルシオ改HP60%以下。

■第二十八话（共通）：十字军が消える日。
胜利条件：敌全灭（敌人增援后：6回合内シァイン的ウァルツオン改HP10%以下）（达成目的后：敌全灭）。
败北条件：母舰击沉（敌增援后：シァイン的ウァルツオン改击沉、规定回合经过、母舰击沉）（达成目的后：母舰击沉、グルンガスト零式击沉）。
攻略要点：第三回合结束后敌人会增援一次。シァイン的ウァルツオン改出现后会加气力每回合使用必中、回避，然后去版面的中间，最好留一批人马先到达シァイン出现的地方等待。达成目的后，ゼンガ-击沉敌人母舰加入我方。
熟练度：敌增援后，5回合胜利条件满足。

■第二十九话(共通)：シュネーブ坏灭。
胜利条件：敌全灭（神秘敌人逃跑后：3回合我方机体搭在母舰）。
败北条件：母舰击沉(神秘敌人逃跑后：3回合内我方机体没有搭在母舰)。
攻略要点：难点是开始就和敌人距离很远。大部队起码3回合后才能攻击敌人，几个拥有加速的队员应着重修改武器。敌人全灭后，在上方水域出现一神秘机体，HP650000。中途他会逃跑。
熟练度：4回合内敌全灭。

■第三十话（共通）：里切りの铳口。
胜利条件：敌全灭（敌人第一次增援：敌全灭）（敌人二次增援后：敌全灭）。
败北条件：我方母舰击沉（敌第一次增援：我方增援的5架机体有被击沉的、母舰击沉）（敌人二次增援后：リュウセイ或クスハ击沉、母舰击沉）。
攻略要点：敌人全灭后，我方战舰最初位置左侧有大量敌人增援，同时另外5名队员赶到。R小队合体失败后イングラム成为敌人将R-3击沉，同时敌人二次增援。
熟练度：イングラム击沉（イングラムHP50%以下撤退）。

■第三十一话（共通）：反面の下にある颜は。
胜利条件：敌全灭。





败北条件：母舰全灭。
攻略要点：敌人机体低于6架后出现增援，之后敌人还会再次增援。第二次增援的敌人远程能力都很强，体力上万，要小心对付。ガルイン出现在母舰最初的上边，要提前埋伏便可轻易达成条件。
熟练度：第二次增援后，7回合内击沉ガルイン（ガルインHP30%以下逃跑）。

■第三十二话（A）：切ち断れぬ操り系。
胜利条件：敌全灭（グルガスト贰式登场后：グルガスト贰式HP10%以下）。
败北条件：ブリット击沉、母舰击沉（グルガスト贰式登场后：グルガスト贰式击沉、母舰击沉）。
攻略要点：预警后，回合结束在左侧有敌大量增援，グルガスト贰式以敌方角色出场。
熟练度：ゲーザ击沉（ゲーザHP30%以下撤退）。

■第三十二话（B）：消えた白骑士
胜利条件：クスハ的机体HP在10%以下（敌人再次增援后：敌全灭）。
败北条件：クスハ击沉、我方人员击沉（敌人再次增援后：我方机体击沉）。
攻略要点：开始我方只有3人，而且都是主角，难度不是很大。达成后上侧敌方增援，我方女主角离开，只剩2人作战，不过只要坚持一会就有增援赶到。
熟练度：2回合内胜利条件满足。

■第三十三话（A）：伪りの影。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方任何1机体击沉。
攻略要点：开始我方3人对敌三人（DC总帅、白河愁和一个AI），有些





过分的要求。エクセレン出场后只要攻击她，我方和敌方就会增援，同时DC总帅和白河愁会撤退，此关敌人众多，条件苛刻。
熟练度：7回合内地图清版。

■第三十三话（B）：赤い修罗。
胜利条件：敌全灭。
败北条件：我方R小队全灭（开始的3人）。
攻略要点：开始リュウセイ被敌方包围，不过敌人主要攻击R-3。第二回合后敌人会增援。之后敌人还会在右下角增援。R小队合体后我方人员在右侧赶到。
熟练度：敌人第二次增援后，7回合内除ヴァイクル外敌全灭。

■第三十四话（A）：钢の巨神。
胜利条件：敌全灭（敌人增援后：グルガスト贰式和ブリットHP10%以下）（グルガスト贰式击爆后：敌全灭）。
败北条件：先出场的4人被击沉、母舰击沉（敌人增援后：先出场的4人有被击沉、グルガスト贰式击沉、母舰击沉）（グルガスト贰式击爆后：同胜利条件）。
攻略要点：敌人全灭后在右下角敌人增援。要让グルガスト贰式和ブリット发生战斗，之后グルガスト贰式会爆炸。再次击沉R-GUN后，会再次换乘新机体。本关应在尽量少回合的条件下快速达成前两项胜利条件。R式3机在剧情后会合体为SRX。
熟练度：R-GUN击沉后，8回合内R-GUNリヴァーレHP40%以下(他的HP99999，而且每回合回复HP，拥有众多无赖能力，HP在50%后会逃跑)。

■第三十四话（B）：亡灵、过去より来たりて。
胜利条件：敌全灭（母舰到来后：敌全灭）。
败北条件：我方人员击沉（母舰到来后：母舰击沉，包括クロガネ）。
攻略要点：我方又是3人出现，敌人只有R-GUN，只要消减其一定HP就会逃走。之后，敌人在上边增援。下回合我方2人赶到。母舰到来后，海面敌人增援到达。
熟练度：ガルイン击沉（ガルインHP25%以下撤退）。

■第三十五话（A）：水の国の方舟。
胜利条件：シロガネ防御、敌全灭（我母舰到达后：敌全灭、シロガネ防御）。
败北条件：シロガネ击沉、我方人员击沉（我母舰到达后：シロガネ击沉、母舰击沉）。
攻略要点：中途ゼンガ-会加入，没有什么难点。第二回合结束我方战舰到达，初シロガネ外，其他人员撤退。敌人大量增援。如果配合合理的话5回合是够富余的，注意给シロガネ击沉回复HP。
熟练度：我方母舰到达后，5回合内敌全灭。

■第三十五话（B）：夺还。
胜利条件：敌全灭（敌人增援后：エクセレン机体HP10%以下）（エク

















セレン加入后：敌全灭）。

败北条件：キョウスケ击沉、母舰击沉（敌人增援后：エクセレン击沉、キョウスケ击沉、母舰击沉）（エクセレン加入后：キョウスケ击沉、母舰击沉）。

攻略要点：第二回合敌人在右上角会增援，移动快的要尽量前移。敌增援后キョウスケ会使用热血、闪避、加速、必中和加气力。取得熟练度后エクセレン加入。

熟练度：4回合胜利条件满足。

■第三十六话（A）：マリオネット・ソルヅャー。

胜利条件：敌全灭（导弹出现后：所有导弹HP20%以下，其他所有敌人全灭）。

败北条件：母舰击沉（导弹出现后：导弹击沉、导弹接近母舰、母舰击沉）。

攻略要点：敌人都是1万以上的HP，两头目都在5万以上，3回合可进入战斗，要提前给主力增加长射程武器。下侧的头目击沉后，大型导弹在他旁边出现。

熟练度：10回合内地图清版。

■第三十六话（B）：秘めたる力。

胜利条件：敌全灭（我增援后：敌全灭）。

败北条件：我方两人击沉（我增援后：母舰击沉）。

攻略要点：开始我方只有2人，对方是白河愁，他的实力就不用俺多说了。取得熟练度后，敌人和我方都会增援，白河愁逃跑。

熟练度：4回合白河愁HP70%以下。

■第三十七话（A）：黑い幽灵

胜利条件：敌全灭。

败北条件：リン击沉。

攻略要点：坚持3回合，第三回合我援军赶到，形势逆转。敌全灭后在右下角有敌人增援，应派人先到达这里埋伏。

熟练度：7回合内地图清版。

■第三十七话（B）：远き故乡。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：母舰击沉。

攻略要点：不是很难，敌人杂兵只会逃跑，就是ガルイン离得太远，最快也要4回合才能到达。ガルイン击沉后，敌人会在我战舰最初位置大量增援。

熟练度：6回合内ガルイン击沉。

■第三十八话（A）：オペレーツョンSRW。

胜利条件：敌全灭、我方战舰防卫（导弹出现后:我方全部战舰指定地点到达）。

败北条件：我方战舰击沉（导弹出现后：我方战舰击沉）。

攻略要点：敌人全灭后,敌人导弹登场击沉我方2艘战舰,同时大量增援。没有回合限制比较容易完成胜利条件，要是敌全灭，就要在保证战舰安全的情况下努力了，全部HP5万。

熟练度：最终胜利条件敌全灭。

■第三十八话（B）：作战コードS・R・W。

胜利条件：敌全灭、我方战舰防卫（敌人二次增援后：R-GUN的HP在40%以下、核弹HP全部20%以下）。

败北条件：我方战舰击沉（敌人二次增援后：我方战舰击沉、核弹击沉）。

攻略要点:开始我一战舰不能行动。敌人第二次增援在下边，注意保护下侧战舰。 敌人第二次增援是大量核弹，比较难缠。

熟练度：15回合内地图清版

■第三十九话（A）：白き魔星を击て。

胜利条件：5回合内到达指定地点（达成条件后：ハガネ到达新的指定地点）。

败北条件：胜利条件没有满足、我方母舰击沉（达成条件后：母舰击沉）。

攻略要点：只要撕开敌人的防线，母舰突破不是问题，达成条件以后，敌人再次增援，出现新的到达地点。敌人发生内战后再次增援，我方也有ゼンガ一和1母舰加入。不要理会敌人头目，即使是击沉它也会再次登场。

熟练度：4回合内胜利条件满足。

■第三十九话（B）：一点突破。

胜利条件：ヒリュウ改、ハガネ到达ネビーイーム（敌人增援后：ゲーザ击沉）。

败北条件：ヒリュウ改、ハガネ击沉（敌人增援后：ヒリュウ改、ハガネ击沉）。

攻略要点：没有什么难的，达成后敌会增援。

熟练度：胜利条件达成前敌全灭。

■第四十话（A）：インセクト・ケージ。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：クロガネ击沉。

攻略要点：一开始没有任何敌人。2回合结束敌人出现在上方。敌人全灭后顶端敌人再次增援。全灭后，我方成员一个模样、驾驶一样机体的敌人出现在右侧。再次消灭后，在右上角敌人会3次增援。

熟练度：6回合内敌全灭。

■第四十话（B）：賭けの代价。

胜利条件：敌全灭。

败北条件：我方全灭。

攻略要点：达成以后，敌人イングラム在右边增援

熟练度：6回合内ガルイン击沉。

■第四十一话（A）：手にする剑は两刃なり。

胜利条件：イングラム击沉（基地崩坏后：シュデッカ击沉）。

败北条件：母舰击沉（基地崩坏后：母舰击沉）。

攻略要点：イングラムHP在20万，而且皮很厚，能取得胜利不看别的，看你手中的铁是否够把主力武器升到头，不然，熟练度基本上说是不可能取得了。胜利后场地崩坏。敌人再次出现，而且很多。小心敌人头目的地图兵器。体力嘛30万！而且每回合HP大量回复……简直不是人（mine语：BOSS就是BOSS，慢慢来吧……）我倒!

熟练度：7回合内イングラム击沉。

■第四十一话（B）：ただ、击ち贯くのみ。

胜利条件：ヅュデカ击沉。

败北条件：我方全灭。

攻略要点：不多说什么了，能否达成就看各位的实力了，注意BOBB地图炮。

熟练度：10回合内ヅュデカ击沉击沉。

■最终话（共通）：最后の审判者。

胜利条件:セプタギン击沉（敌人增援后:在规定回合内击沉セプタギン）。

败北条件：母舰击沉（敌人增援后：规定回合内没有击沉セプタギン）。

攻略要点：不多说了，看各位的吧，反正是最终话不要吝啬了，该用的用,该花的花吧。头目HP40万，比上回合那位有过之而无不及。头目HP在1/4时，敌人4艘战舰增援。1/2是还有增援。

熟练度：无。

——全文完——

■文／gokumine

悪魔城ドラキュラシリーズ

Castlevania キャッスルヴァニア 白夜の協奏曲 コンチェルト

GBA	厂商：KONAMI	发售日：2002.6.6
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：——

■文／刘鹏

基本操作

方向键——控制移动
A键——跳跃／选择／确定
B键——攻击／取消
L键——向左冲刺
R键——向右冲刺
开始键——打开／关闭菜单
选择键——打开／关闭地图
↑+B键——使用辅助武器／魔法
（空中）↓+A键——斜下飞踢
↑+L键——切换为前一本魔法书
↑+R键——切换为后一本魔法书
↓+L+R键——打开／关闭魔法书

辅助武器及魔法

本作的魔法必须和辅助武器相配合使用，每种搭配都有不同效果，有些更隐藏着小密技。比如用火魔法+飞刀的组合，在发动时转动方向键可以增加很多火球去攻击；召唤魔法+圣书组合，发动时转动方向键可以令召唤出的精灵做出翻滚攻击；风魔法+十字架组合，发动后按↑↓+B会改变防护罩形态（护身类魔法基本都可以用这招）。

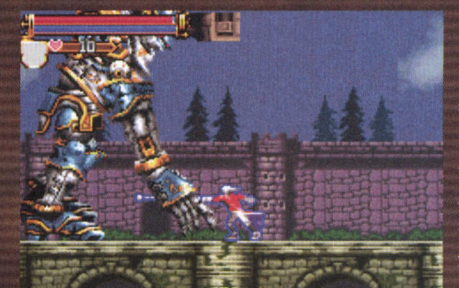
如果关闭魔法书，↑+B键就是使用辅助武器。

商店说明

商店1	需要在外面的房间里把铁甲武士打倒，滚下斜坡撞开墙壁。可以花105元买到恶魔城第2部分地图（しろのちず2）。
商店2	只要能进入商店1，这里的入口就会打开。
商店3	当“心”的数量为偶数时商人才会出现，花5000元可以买到加强十字架威力的戒指（ノウアリンク）。
商店4	当“心”的数量为偶数时商人才会出现，花5000元可以买到加强圣拳威力的戒指（オーロラリング）。
商店5	当等级为奇数的时候商人才会出现。
商店6	当等级为奇数的时候商人才会出现。
商店7、8	等级大于等于50的时候商人才会出现，可以用12000买到空中跳跃鞋（むげンのシューズ），可以在半空中做无限次跳跃，相当于会飞了。
商店9、10	必须从第95号怪物（死门）身上拿到まひるのせいざ（把幸运数值配的高一些再去打比较好），这样才能看见商人。

要点攻略

游戏开始后，只要一直向右走就能逃脱铁巨人的追赶。利用“恶魔城入口”内的两个柜子可以跳进天花板上的洞，经过“大理石廊下”、“恸哭参道”、“背教寺庙”等处，收集到魂之水晶球（たましいのオーブ，可以看到伤害数值）、妖精之书（ようせいのしょ，可以看到被攻击的怪物名称）、怪物图鉴（まものずかん，记录遇



到过的怪物信息，在菜单的SECRET INFO里查阅）、壁虎之尾（やもりのじっぽ，按↓+A会做出滑铲动作）、サークルオブエナジー（放在标注①的地方，装备在鞭子上，按住B鞭子会自动旋转）、冰属性魔法书、火属性魔法书等，最后从梦幻之间的传送点到达恶魔城宝物库（实际上已经进入“里恶魔城”）。

房间②是专门用来摆放收集到的家具的（表、里恶魔城同步），对游戏本身没有任何影响。在“恶魔城最上部”可以拿到风属性魔法书。

进入“骸骨魔窟”，得到精灵之羽（シルフのはね，获得二段跳能力），然后到“ひかりごけの洞窟”，击打③处右壁上的开关，利用浮起的木筏可以去上方拿イエローストーン（雷属性装备武器），然后通过传送点到达“表”城的“空中回廊”。

首先去④处拿到漆黑的眼镜（やみよのメガネ），装备它可以通过⑤处漆黑的通道。经过“架桥龙水道”进入“因果律机械塔”，把⑥处的铁巨人打进右端齿轮，可以获得一套装备。在顶部的传送点遇见死神，发现原来恶魔城分成表、里两部分，在传送点按↑和↓有不同传送效果。

在里恶魔城标注⑦的房间，先把铁巨人引诱到靠近左侧，然后踩下开关，铁锤会把它击飞，同时出现入口。走到里边可以和铁球赛跑，最好使用有护身和攻击效果的辅助武器，或者辅助武器魔法，路上的敌人尽量都不用鞭子打，节约每一点时间才会成功。另外在⑧附近有一条通向左边房间的窄缝，用滑铲可以进去。如果返回表恶魔城，可以在相同的位置做类似比赛。

房间⑨里有个螺旋机关，慢慢击打它，直到上方传来声音，就可以上去拿クラッシュストーン（装备在鞭子上可以破坏特殊墙壁）。

表、里恶魔城⑩的位置有墙壁可以穿越，需要跳起来才能进入。

打倒⑪处的BOSS，然后回到表城相同位置，获得MAXIM的指轮（マクシームのうでわ），装备着它可以打开“异端礼拜堂”内被魔法封印的门。

⑫处需要用木箱垫脚才能跳上平台，房间⑬内箱子推动方法如右图所示，依1、2、3、4的顺序按路径推动箱子，可以获得右上角的水门之钥匙（すいもんのかぎ），打开⑭处的机关，把水排干净。

接下来在不断寻找BOSS打的过程中，要前往⑭、⑮、⑯找到粉碎鞋（ふんさいのブーツ）、诱惑钥匙（いざないのかぎ）和骷髅钥匙（ドクロのかぎ），这样所有的门都可以打开了。

装备粉碎鞋踢破⑰处的天花板，在恶魔城最高的房间里有个手形雕像，打碎它就会开启通向⑱处的地板。下面就是关系到最终结局的战斗了。

多重结局

结局1（GOOD ENDING）：

把德拉克拉的六块遗骨收集齐（都属于RELICS，按照地图把RELICS收集即可），然后同时装备JUSTE的指轮（ジュストのうでわ，游戏开始时就已经装备）和MAXIM的指轮（マクシームのうでわ，游戏过程中获得），到里城⑲处，地板会自动开启，打败里面的MAXIM，吸血伯爵也随之复活，消灭他的两种形态就能看到最佳结局。标题画面也会出现SOUND MODE和BOSS RUSH MODE两个选项。

结局2（BAD ENDING）：

进入表城⑱处打败MAXIM即可。标题画面只增加BOSS RUSH MODE一项。

结局3（BAD ENDING）：

收集齐德拉克拉的六块遗骨，但是不装备JUSTE或MAXIM的指轮，进入里城⑲处打败MAXIM。标题画面同样只增加BOSS RUSH MODE一项。

恶魔城·表

100.0%

HP上限增加

心持有量上限增加

存储进度和回复体力房间

商店房间，用数字编号

冰属性魔法书

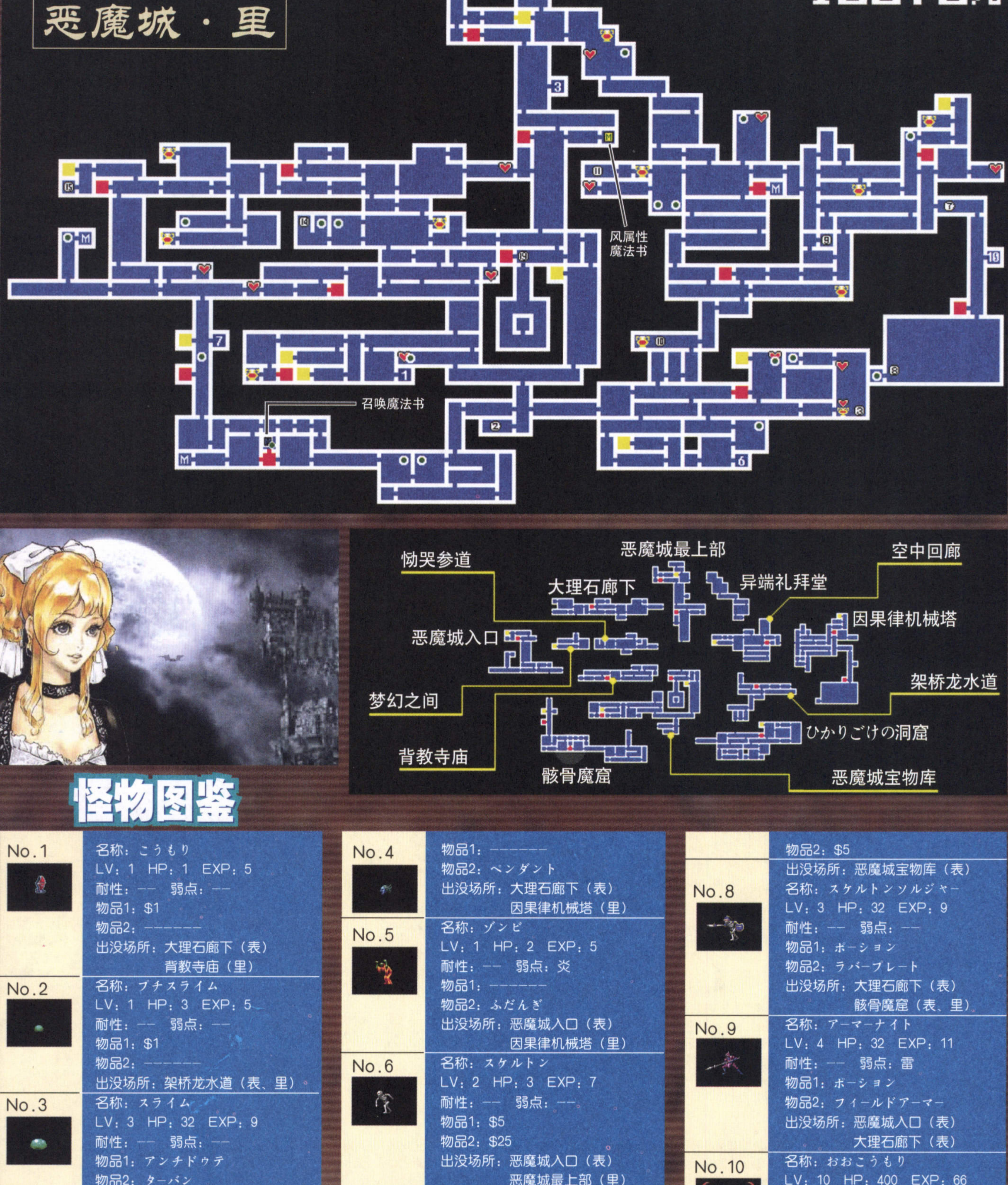
火属性魔法书

雷属性魔法书

传送点，在里面按↑是表、里恶魔城之间传送，按↓是在同一个恶魔城里传送

家具

遗物（RELICS）



怪物图鉴

No.1
名称：こうもり
LV：1 HP：1 EXP：5
耐性：—— 弱点：——
物品1：$1
物品2：———————
出没场所：大理石廊下（表）
背教寺庙（里）

No.2
名称：プチスライム
LV：1 HP：3 EXP：5
耐性：—— 弱点：——
物品1：$1
物品2：———————
出没场所：架桥龙水道（表、里）

No.3
名称：スライム
LV：3 HP：32 EXP：9
耐性：—— 弱点：——
物品1：アンチドウテ
物品2：ターバン
出没场所：架桥龙水道（表、里）

No.4
名称：メディウサヘッド
LV：1 HP：1 EXP：5
耐性：雷 弱点：——
物品1：———————
物品2：ペンダント
出没场所：大理石廊下（表）
因果律机械塔（里）

No.5
名称：ゾンビ
LV：1 HP：2 EXP：5
耐性：—— 弱点：炎
物品1：———————
物品2：ふだんぎ
出没场所：恶魔城入口（表）
因果律机械塔（里）

No.6
名称：スケルトン
LV：2 HP：3 EXP：7
耐性：—— 弱点：——
物品1：$5
物品2：$25
出没场所：恶魔城入口（表）
恶魔城最上部（里）

No.7
名称：のみ男
LV：2 HP：3 EXP：7
耐性：—— 弱点：——
物品1：$1
物品2：$5
出没场所：恶魔城宝物库（表）

No.8
名称：スケルトンソルジャー
LV：3 HP：32 EXP：9
耐性：—— 弱点：——
物品1：ポーション
物品2：ラバープレート
出没场所：大理石廊下（表）
骸骨魔窟（表、里）

No.9
名称：アーマーナイト
LV：4 HP：32 EXP：11
耐性：—— 弱点：雷
物品1：ポーション
物品2：フィールドアーマー
出没场所：恶魔城入口（表）
大理石廊下（表）

No.10
名称：おおこうもり
LV：10 HP：400 EXP：66
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：大理石廊下(表)[BOSS]

No.11

名称：ぼうれい
LV：4　HP：4　EXP：11
耐性：——　弱点：炎
物品1：———
物品2：———
出没场所：恸哭参道（表）
因果律机械塔（里）

No.12

名称：ほねばしら
LV：4　HP：48　EXP：11
耐性：炎　弱点：——
物品1：$1
物品2：$5
出没场所：骸骨魔窟（表、里）
异端礼拜堂（表）

No.13

名称：ビッグぼうれい
LV：6　HP：33　EXP：12
耐性：——　弱点：炎
物品1：$5
物品2：$25
出没场所：恸哭参道（表、里）
背教寺庙（里）

No.14

名称：ホワイトドラゴン
LV：6　HP：96　EXP：12
耐性：——　弱点：——
物品1：$5
物品2：$25
出没场所：骸骨魔窟（表）
因果律机械塔（里）

No.15

名称：ロックアーマー
LV：7　HP：48　EXP：13
耐性：冰　弱点：雷
物品1：ポーション
物品2：サークレット
出没场所：恸哭参道（表）

No.16

名称：スクリュードラゴン
LV：8　HP：204　EXP：17
耐性：——　弱点：——
物品1：ポーション
物品2：$100
出没场所：因果律机械塔（里）

No.17

名称：リザードマン
LV：8　HP：48　EXP：17
耐性：——　弱点：冰
物品1：ポーション
物品2：プレートコート
出没场所：恸哭参道（表）
恶魔城宝物库（表）

No.18

名称：リビングアーマー
LV：13　HP：900　EXP：110
耐性：——　弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：背教寺庙（表）

No.19

名称：エクトプラズム
LV：7　HP：9　EXP：13
耐性：——　弱点：——
物品1：アンカース
物品2：うすでのふく
出没场所：恶魔城最上部（里）
恶魔城宝物库（里）

No.20

名称：スケルトンブレイズ
LV：9　HP：64　EXP：22
耐性：——　弱点：——
物品1：$25
物品2：ポーション
出没场所：恶魔城最上部（里）
因果律机械塔（里）

No.21

名称：だいがいこつ
LV：9　HP：128　EXP：22
耐性：——　弱点：炎
物品1：$25
物品2：オパール
出没场所：骸骨魔窟（里）
因果律机械塔（表）

No.22

名称：フライングスケルトン
LV：7　HP：12　EXP：13
耐性：风　弱点：——
物品1：$5
物品2：しんくのマント
出没场所：空中回廊（表、里）
异端礼拜堂（表）

No.23

名称：ピーピングアイ
LV：8　HP：51　EXP：17
耐性：——　弱点：——
物品1：ポーション
物品2：かわのすねあて
出没场所：恶魔城最上部（表）
因果律机械塔（里）

No.24

名称：スケルトンフレイル
LV：10　HP：51　EXP：27
耐性：——　弱点：雷
物品1：$25
物品2：クロスヘルメット
出没场所：骸骨魔窟（表、里）
恶魔城宝物库（表、里）

No.25

名称：スケルトンスピア
LV：11　HP：51　EXP：33
耐性：——　弱点：——
物品1：$25
物品2：レザーヘルメット
出没场所：骸骨魔窟（里）
异端礼拜堂（里）

No.26

名称：レッドスケルトン
LV：11　HP：6　EXP：0
耐性：炎　弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：骸骨魔窟（表、里）

No.27

名称：スケルトンリブ
LV：11　HP：51　EXP：33
耐性：——　弱点：——
物品1：アンカース
物品2：ブロンズアーマー
出没场所：骸骨魔窟（里）
因果律机械塔（里）

No.28

名称：スローマスター
LV：12　HP：51　EXP：39
耐性：——　弱点：——
物品1：アンチドウテ
物品2：ブロンズブーツ
出没场所：骸骨魔窟（表、里）
恶魔城最上部（里）

No.29

名称：スケルトンエイプ
LV：12　HP：51　EXP：39
耐性：——　弱点：——
物品1：$25
物品2：ハードレザーアーマー
出没场所：骸骨魔窟（表、里）
恶魔城宝物库（表）

No.30

名称：ゲートガーター
LV：12　HP：640　EXP：39
耐性：——　弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：恶魔城宝物库（里）

No.31

名称：ゴーレム
LV：18　HP：1408　EXP：273
耐性：雷　弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：ひかりごけの洞窟（里）[BOSS]

No.32

名称：スカルナイトロード
LV：20　HP：1600　EXP：339
耐性：——　弱点：雷
物品1：———
物品2：———
出没场所：骸骨魔窟（里）[BOSS]

No.33

名称：プチデビル
LV：12　HP：64　EXP：49
耐性：——　弱点：——
物品1：アンカース
物品2：ターコイズ
出没场所：ひかりごけの洞窟（表）

No.34

名称：スケアクロウ
LV：13　HP：12　EXP：47
耐性：——　弱点：炎
物品1：$5
物品2：ガントレット
出没场所：ひかりごけの洞窟（里）

No.35

名称：スケルトンスパイダー
LV：13　HP：400　EXP：47
耐性：——　弱点：——
物品1：ポーション
物品2：ピコケット
出没场所：骸骨魔窟（里）

No.36

名称：しょくじんばな
LV：14　HP：96　EXP：55
耐性：——　弱点：炎冰
物品1：ポーション
物品2：ミラーペンダント
出没场所：ひかりごけの洞窟(表、里)

No.37

名称：アックスアーマー
LV：15　HP：80　EXP：62
耐性：炎　弱点：雷
物品1：アイアンブーツ
物品2：バングル
出没场所：ひかりごけの洞窟（里）

No.38

名称：ウィッチ
LV：16　HP：80　EXP：71
耐性：冰　弱点：炎
物品1：アンチドウテ
物品2：みかわしのふく
出没场所：ひかりごけの洞窟（里）

No.39

名称：セイレーン
LV：16　HP：80　EXP：71
耐性：——　弱点：——
物品1：———
物品2：マナプリズム
出没场所：ひかりごけの洞窟（里）

No.40

名称：ボンバーアーマー
LV：16　HP：96　EXP：71
耐性：——　弱点：雷
物品1：$5
物品2：$25
出没场所：恶魔城宝物库（里）

No.41

名称：ミノタウロス
LV：20　HP：1920　EXP：339
耐性：——　弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：恶魔城最上部(里)[BOSS]

No.42
名称：バルーン
LV：14 HP：12 EXP：55
耐性：—— 弱点：风
物品1：$5
物品2：$25
出没场所：空中回廊（表）

No.43
名称：ビッグバルーン
LV：15 HP：30 EXP：62
耐性：—— 弱点：风
物品1：$25
物品2：キュイラッサアーマー
出没场所：空中回廊（表）

No.44
名称：アーチャースケルトン
LV：17 HP：84 EXP：81
耐性：冰 弱点：——
物品1：ポーション
物品2：グローブ
出没场所：异端礼拜堂（表）
恶魔城宝物库（表）

No.45
名称：ルーラーソード
LV：19 HP：240 EXP：102
耐性：雷风 弱点：冰
物品1：バフコート
物品2：コリントしきかぶと
出没场所：空中回廊（表）

No.46
名称：ディスクアーマー
LV：19 HP：156 EXP：102
耐性：—— 弱点：雷
物品1：$100
物品2：クロスヘルメット
出没场所：因果律机械塔（表、里）
恶魔城宝物库（表）

No.47
名称：デビル
LV：27 HP：2176 EXP：627
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：大理石廊下（里）[BOSS]
空中回廊（表）

No.48
名称：はんぎょじん
LV：19 HP：160 EXP：102
耐性：炎 弱点：冰
物品1：ポーション
物品2：ピロス
出没场所：架桥龙水道（表、里）

No.49
名称：フィッシュマン
LV：19 HP：160 EXP：102
耐性：炎 弱点：冰
物品1：ポーション
物品2：パレードアーマー
出没场所：架桥龙水道（表、里）

No.50
名称：アラハバキ
LV：20 HP：13 EXP：113
耐性：—— 弱点：——
物品1：$25
物品2：きんのネックレス
出没场所：恶魔城最上部（表）
大理石廊下（里）

No.51
名称：ルーラーソードLv2
LV：20 HP：320 EXP：113
耐性：雷风 弱点：冰
物品1：アームガード
物品2：チェインメイル
出没场所：因果律机械塔（表）
空中回廊（表）

名称：フェザーデーモン
LV：23 HP：272 EXP：150

No.52
耐性：风 弱点：——
物品1：バービュート
物品2：ラメールコート
出没场所：因果律机械塔（表）
恶魔城入口（里）

No.53
名称：ガーディアンアーマー
LV：24 HP：4800 EXP：165
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：因果律机械塔（表）

No.54
名称：スケイルアーマー
LV：24 HP：800 EXP：165
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：架桥龙水道（表、里）

No.55
名称：きょだいはんぎょじん
LV：30 HP：3520 EXP：1298
耐性：炎 弱点：冰
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：架桥龙水道（表）[BOSS]

No.56
名称：スライムマキシム
LV：32 HP：3680 EXP：1479
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：因果律机械塔（表）[BOSS]

No.57
名称：アーマードのみ男
LV：14 HP：20 EXP：55
耐性：炎 弱点：雷
物品1：$25
物品2：フレイムアーマー
出没场所：因果律机械塔（里）
大理石廊下（里）

No.58
名称：ゴールドヘッド
LV：14 HP：13 EXP：55
耐性：雷 弱点：——
物品1：———————
物品2：メドゥーサペンダント
出没场所：因果律机械塔（表）

No.59
名称：マネマネ
LV：18 HP：112 EXP：91
耐性：—— 弱点：冰
物品1：ポーション
物品2：ブリガンディ
出没场所：骸骨魔窟（表）

No.60
名称：ボーンナーガ
LV：18 HP：160 EXP：91
耐性：—— 弱点：——
物品1：ハイポーション
物品2：アーメット
出没场所：恶魔城宝物库（里）

No.61
名称：スケルトンミラー
LV：18 HP：160 EXP：91
耐性：—— 弱点：——
物品1：$100
物品2：シルクハット
出没场所：空中回廊（里）

No.62
名称：オウ
LV：19 HP：160 EXP：102
耐性：—— 弱点：——
物品1：にく
物品2：きぞくのふく
出没场所：梦幻之间（里）
大理石廊下（里）

No.63
名称：ハーピー
LV：21 HP：192 EXP：125
耐性：风 弱点：冰
物品1：ハイポーション
物品2：バシネット
出没场所：因果律机械塔（表）

No.64
名称：アックスアーマーII
LV：24 HP：192 EXP：165
耐性：—— 弱点：雷
物品1：ケトルハット
物品2：いにしえのよろい
出没场所：恶魔城宝物库（表）
大理石廊下（里）

No.65
名称：スペクター
LV：24 HP：96 EXP：165
耐性：—— 弱点：——
物品1：はひるのせいざ
物品2：サファイア
出没场所：因果律机械塔（表、里）
梦幻之间（里）

No.66
名称：ブロンズガーター
LV：25 HP：112 EXP：179
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：因果律机械塔（里）

No.67
名称：ピーピングビッグ
LV：33 HP：2000 EXP：1981
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：因果律机械塔（里）[BOSS]

No.68
名称：レギオン・セイント
LV：35 HP：1920 EXP：2230
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：空中回廊（里）[BOSS]

No.69
名称：シャドウ
LV：36 HP：1600 EXP：2362
耐性：—— 弱点：——
物品1：———————
物品2：———————
出没场所：空中回廊（里）[BOSS]

No.70
名称：メルティーゾンビ
LV：26 HP：192 EXP：193
耐性：—— 弱点：冰风
物品1：アンカース
物品2：アイアンヘルム
出没场所：架桥龙水道（里）

No.71
名称：スケルトンリキッド
LV：25 HP：38 EXP：179
耐性：—— 弱点：雷
物品1：アンチドウテ
物品2：ビロードのマント
出没场所：恶魔城入口（里）

No.72
名称：ルーラーソードLv3
LV：27 HP：384 EXP：209
耐性：雷风 弱点：冰
物品1：$250
物品2：グレイブス
出没场所：恶魔城宝物库（表）

No.73
名称：ポイズンリザード
LV：29 HP：240 EXP：242
耐性：—— 弱点：冰
物品1：おおきいにく
物品2：ヘビーアーマー

出没场所：恶魔城最上部（表）
大理石廊下（里）

No.74
名称：バズス
LV：38 HP：4500 EXP：2640
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：恶魔城最上部（表、里）

No.75
名称：スプリガン
LV：35 HP：280 EXP：354
耐性：—— 弱点：风
物品1：$100
物品2：はがねのこて
出没场所：恶魔城宝物库（表）
恶魔城入口（里）

No.76
名称：ゴーゴン
LV：32 HP：420 EXP：295
耐性：雷 弱点：——
物品1：ダブルメイル
物品2：ぎんのうでわ
出没场所：恶魔城宝物库（表）

No.77
名称：ブレイズマスター
LV：33 HP：280 EXP：314
耐性：—— 弱点：——
物品1：はがねのかぶと
物品2：ちぞめのグローブ
出没场所：恶魔城宝物库（表）

No.78
名称：こうきどうスケルトン
LV：33 HP：1400 EXP：314
耐性：—— 弱点：——
物品1：ハイポーション
物品2：マジカルネックレス
出没场所：骸骨魔窟（表）

No.79
名称：レアゴースト（注）
LV：34 HP：2 EXP：334
耐性：—— 弱点：——
物品1：ラッキーリング
物品2：ミスティックブローチ
出没场所：恶魔城最上部（表）
恶魔城入口（里）

No.80
名称：グラススケルトン
LV：34 HP：56 EXP：334
耐性：冰 弱点：——
物品1：$250
物品2：ルビー
出没场所：骸骨魔窟（表）

No.81
名称：ヴィクトリーアーマー
LV：36 HP：280 EXP：375
耐性：炎 弱点：雷
物品1：$400
物品2：しのびのマント
出没场所：背教寺庙（表）
梦幻之间（里）

No.82
名称：ハンマー・ハンマー
LV：36 HP：1400 EXP：375
耐性：—— 弱点：——
物品1：ハイポーション
物品2：もんしょうのうでわ
出没场所：ひかりごけの洞窟

No.83
名称：ディスクアーマーⅡ
LV：33 HP：280 EXP：143
耐性：—— 弱点：雷
物品1：$250
物品2：ハイポーション
出没场所：因果律机械塔（里）

名称：ミノタウロスアナザー
LV：42 HP：4200 EXP：3228

No.84
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：恶魔城最上部(表)[BOSS]

No.85
名称：レギオン?ムクロ
LV：43 HP：4620 EXP：3388
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：骸骨魔窟（表）[BOSS]

No.86
名称：タロス
LV：48 HP：4200 EXP：4227
耐性：冰 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：ひかりごけの洞窟(表)[BOSS]

No.87
名称：しにがみ
LV：48 HP：3920 EXP：4227
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：ひかりごけの洞窟(表)[BOSS]

No.88
名称：しにがみ
LV：49 HP：2800 EXP：4406
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：ひかりごけの洞窟(表)[BOSS]

No.89
名称：ピクシー
LV：36 HP：320 EXP：375
耐性：炎 弱点：冰
物品1：ハイマナプリズム
物品2：ダイアモンド
出没场所：ひかりごけの洞窟（表）

No.90
名称：シルフ
LV：36 HP：320 EXP：375
耐性：—— 弱点：——
物品1：ハイマナプリズム
物品2：シルバーティアラ
出没场所：ひかりごけの洞窟（表）

No.91
名称：マスターリザード
LV：38 HP：280 EXP：419
耐性：—— 弱点：冰
物品1：おおきいにく
物品2：バトルアーマー
出没场所：恶魔城宝物库（表）
大理石廊下（里）

No.92
名称：ふくろう
LV：37 HP：252 EXP：397
耐性：风 弱点：——
物品1：$250
物品2：おおきいにく
出没场所：恸哭参道（表）
背教寺庙（表）

No.93
名称：すけるトン
LV：38 HP：72 EXP：419
耐性：雷 弱点：——
物品1：$400
物品2：いにしえのローブ
出没场所：恶魔城入口（里）

No.94
名称：くしざしほねばしら
LV：39 HP：72 EXP：441
耐性：—— 弱点：风
物品1：$250
物品2：$400
出没场所：背教寺庙（里）

名称：死斗

No.95
LV：41 HP：360 EXP：488
耐性：—— 弱点：炎
物品1：ハイポーション
物品2：まひるのせいざ
出没场所：恸哭参道（表）
背教寺庙（里）

No.96
名称：バイクマスター
LV：43 HP：1800 EXP：537
耐性：—— 弱点：——
物品1：こんじきのとうかん
物品2：レビテーションブーツ
出没场所：大理石廊下（里）

No.97
名称：サイクロプス
LV：49 HP：4680 EXP：4406
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：背教寺庙（里）[BOSS]

No.98
名称：マクシーム
LV：46 HP：4800 EXP：0
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：中央决战房间[BOSS]

No.99
名称：ドラキュラファントム
LV：52 HP：2250 EXP：0
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：中央决战房间[BOSS]

No.100
名称：ドラキュラファントム
LV：55 HP：6666 EXP：0
耐性：—— 弱点：——
物品1：———
物品2：———
出没场所：中央决战房间[BOSS]

注：79号怪物比较特殊，虽然写了出没场所，但是并非每次去都能见到。它是随机出现的，而且与幸运数值无关，当玩家靠近它的时候会立即逃跑。虽然没什么特别好的装备，但如果玩家想完成怪物图鉴，还是需要研究一下的。

本人是在里恶魔城入口处蹲守。头顶上方有个天井（见图），用高跳钻进去（目的是切换画面）再跳下来，看79号怪物是否出现，如果没有就再跳上天井，如此反复，当看见那怪物在下面的时候，用L键冲刺可以追上，如果之前发动一个有护身攻击效果的辅助武器魔法（比如十字架+风魔法），很快就能把那怪物击毙。

——密技——

1.打穿一次后建立新游戏，在姓名处输入MAXIM就可以用他来攻关。虽然不能借助装备提升能力，但是有几项特技还是很好用的。↑+A+A为翻滚攻击，消耗MP，按住↑可以持续翻滚到MP不足；↑↓→+B为体力回复，消耗50颗心；←→↓↑+B为分身攻击，消耗MP。

2.打穿一次后建立新游戏，在姓名处输入HARDGAME，会进入困难模式。





光明之魂

～极速之卷物～

有光就有暗，有正就有邪。俗不可耐但又永恒的对立关系。SEGA为GBA量身打造的光明系列最新作。一度被媒体美誉为PSO之掌机版。因本作可四人联机作战，故单机游戏只可体会光明50%之精髓。不瞒各位，本作故事很俗，绝对。但也必须要说，很好玩，绝对。当暗黑势力降临的时候，光之军团的四位战士，背负命运踏上征讨黑暗之路……谨以此文为《电软》周年庆典献礼。并写给所有热爱SEGA、热爱光明的人们。

GBA	厂商：SEGA		发售日：2002.3.28
	类型：RPG	价格：5800日元	其他：——

光之导师助言

1.本作一但进入迷宫则完全即时战斗，故做好一切准备乃必需，万不可以为调入装备菜单就可暂歇片刻，因为不管你在做什么，敌人可不会闲着，L键为武器切换，A键攻击。R键为道具切换，B键使用。当HP槽旁出现SOUL MAX字样时，按选择键则可放“宝”。

2.不同武器的运用甚为关键。如战士，遭遇大批敌人围攻时，使用攻击面最广速度最快的刀是最佳选择。直线攻击距离最长的矛则对力量型敌人的游击战有利。而威力最大但速度最慢的战斧则对某些敌人有奇效。

3.先小人后君子。战场之上，敌人万千。其中小人者，当属缩在角落专放冷箭的弓箭手和雷电系敌人等等。小人，正乃必重点扶持对象，否则必将四面楚歌。

4.定位大法。此名词在空战游戏中使用率极高。在本作中也意外的有效。对于大部分AI不是很高的敌人来说，只要找准合适的地形，显赵子龙单骑救主之勇成为可能。故初到战场绝不应盲目动手，先到处逛逛，越复杂越多90度转角的地方正是攻守兼备之福地。而一马平川常为蛮夫之葬身处。切记。

5.鉴定大法和不思议迷宫系列一样，本作中也有大量的未知物品(？)。有两种方法可以鉴定之。一是花钱找鉴定师帮忙。二是使用在迷宫中得到的鉴定之卷物无料(免费)鉴定。前者对于我等军饷本就不高的缺铁者来说无疑奢侈。后者通常又是大炮打了蚊子，鉴出些废品。其实只要把“？”先拿去鉴定师处问个鉴定价，要价高的通常为极品无疑。

6.本作共有四个职业：人类战士、龙族战士、弓箭手、魔法师供玩家选则。名字、肤色均可自定。其中，人类能力平均，龙族为力量型，速度慢，弓手为技巧型。魔法师不可装备武器，是唯一可使用魔法的职业。笔者使用人类战士，起名SEGA，初始肤色。注，因使用角色的不同，敌人和石碑等的出现地点有可能随机变更。

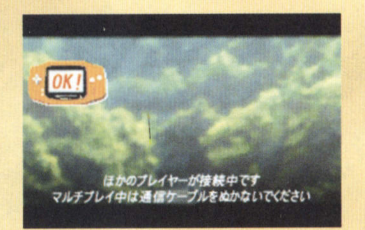
远古，黑龙的暗黑势力再度降临天下。地狱火肆意吞噬着大地……

大陆最南方，光之军团的基地。光之战士SEGA被四位长老召唤入队，在营帐前，接受史上最艰巨的两个字：讨伐！其实我方基地就建在一个祥和的村庄里。先四处走走，熟悉一下环境吧。诸如武器屋、防具屋、道具屋等等基础设施在这里都能找到。而村民们也对我们的战士充满了信心。一番话甚感温馨。另外在村东南部的井旁有个人说如果收集到同样的矿石三块就可以……。





好了，现在不是休闲的时候。稍整装备就可以出村了，挥师北上1号任务之战场。首战自然是几乎没有任务难度可言。完全是让玩家试试手，熟悉一下系统。一般只快速按键挥刀，无需操纵，怪物自会躺平。只要稍加留意一青色敌人的攻击即可。在迷宫中如果战死，会直接返回基地。不用从头打，可以接着战死的那层继续战斗，道具也不会消失，但是铁的话，残念。故，应养成储蓄的好习惯哦，以免夜长梦多。而“天使之羽”也是逃命之必备道具。经过三层迷宫后，地上出现了一个红色旋涡，这便是通往BOSS的传送点了。而BOSS不是他人，正是在开场动画中露过脸的四蛇兽人。这厮倒有些本事，与之战斗只可动脑。在其旋风状态下，可躲藏在场地的右上角，静观其变，盲目追杀之必吃苦头。等它疯狂了一阵，由旋风状变为蛇攻击的过程就是出手的最佳时机。最后其困兽尤斗会放几个跟踪魔法弹，稍加留神即可。而对于动作神经不太发达的玩家来说，万一敌不过也没必要死撑，至多再回迷宫练练，长经验、铁、强化装备再屠之不迟。



首战告捷，自是信心倍增。返回基地后，人马族长老会给咱们恢复体力（今后只要与之对话即可），并告知下一次还需多少经验值升级。而与最左的导师对话，他会提供下一次战役的BOSS情报：这次的战场是在地下迷宫，而要击败BOSS巨神战士的关键词则是制御球（？）。另外村中在武器屋和防具屋之间有个神秘的忍者，与之对话得到一个小恢复后他就遁形而去（？）。整装赶赴2号任务之地下迷宫。在第二层迷宫要留神地上的尖刺机关。第四层一上来就有大批史莱姆围攻，应立即退到角落使用快刀抗之，并最后出现的红色史莱姆较皮实，需小心应付。而整个地下迷宫，一种青色敌人攻击力较高，最好逐个应战，针对其出招慢的弱点快刀袭之。最后一层的红色敌人具有召唤能力，而定位大法则专为其打造：将之引到90度转角处，令其定位，再换上大砍斧……(够毒啊)。此处之关底也就是之前情报中所提到的巨神战士，其实应该说是机械比较妥当。而此物正是暗黑军准备量产的杀人工具。那还了得，问问俺们答不答应先。索幸此鸟起初(汗)没啥大本事，只要注意其火炎喷射和巨手攻击即可。弱点在其鼻子，推荐使用矛攻击之。KO之只是时间问题。但将其铁甲击破后，长老所说的“制御球”出现了，虽然只是个球滚来滚去，但其难缠度N倍于前。倘若没有绝对的耐心，必前功尽弃。

将敌人的魔兵器量产计划击破后，再返基地加血整装。从长老处听取得下一个任务的情报：此次的人物可有些来头，据说是魔王麾下暗黑五将军之一。此人拥有瞬间移动能力，凡人接近不能。与之战斗的关键在于预测其下次的现身地。嗯，看来得有点心理准备才行。另一方面，还记得那个神秘的忍者吗，此时他竟也在村中大玩瞬间移动大法(吓谁啊)，冲上去一把揪住这厮就可以白拿一大恢复。只可惜他被抢了一次就遁土了，估着是报警去了（笑）。事不疑迟，该出发了。这将军级人物所在的洞窟果然不含糊。每层都有大量的怪物候着，可谓是举步为艰。第四层必须随时留神巨石袭来。而这里的石头巨人也是皮

厚的可以。别看它动作慢，如若一不留神给它来那么一下子可不是闹着玩的。定位大法伺候着。并推荐使用刀，因为三种武器对其伤害几乎一样。另，此鸟今后将大量登场（汗）。第九层的敌人马（不是人头马）速度快，AI较高，定位大法对之难以施用，比较难缠，推荐使用战斧，还是留点神吧。通过九层迷宫的考验，终于得以与传说中的暗黑五将军之一的火龙交战了。此厮果然会从不同的地方出现，攻击手段有火球喷射、跟踪魔法弹和激光射线。其中激光射线威力巨大，一击拿下我方三分之二HP不在话下，比较恐怖。另外三种武器对其攻击力几乎相同，故使用快刀斩之为上。而发动攻击的最佳时机就在于其发招后慢慢隐身的瞬间。而最后时刻这厮竟然化身为一静止不动的火光(?)，无疑和把脑袋埋入沙的鸵鸟比美，愚昧，该杀！

成功了结3号任务后，迫不及待的返回基地。从长老处探听下一个猎物的信息。这次的BOSS和之前灭于刀下的火龙同属暗黑五将军，乃一操纵人形兵器的女杀手。OK，闲话少说，Let'go。目标，4号任务之异次元之森。此地大量出现敌弓箭手。另外，还记得村中井旁的那个人吗，他所说的矿石在此地就能收集到，多多的杀敌吧，不要急着过版。通过10层的魔之森，终于到了关底大战的时候了。彼女的实力果然不可低估。她所召唤出来的假身，对我方施以冰弹及落雷狂袭。通常很难在其疯狂致极的攻击下坚持太久。而如果之前的升级能力点数分配，着重加强了对冰魔法的防御能力，则会稍微好一点。与之对决是没有太多的时间给你周旋的。如何用最快的速度找到其真身就是成败的关键。通常假身是挨不了几下重击的，而遇上较皮厚的则必为真身。无疑如果能将其引(逼)到角落远离假身骚扰则更完美了。总之切记此战必须"火眼"，速战速决，否则还没等你回过神来早已惨死于其众傀儡的流星雨下（笑）。

送她老人家回娘家后，就可以带着在魔森得到的矿石回基地找那个炼金术士。但并不能保证炼出来的东东能用，指不定是其他三种职业专用的(倒)。所以此时联机通信就变得很重要了。而第三个暗黑将军就被长老形容得比较可怕了：拥有一击必杀之技（汗），其两个底下触角更是了得……总之很强很强就对了。备齐道具后，我们的勇士毅然朝5号任务所在地大陆东南部的神殿出发了。好在神殿地形曲折，大大有利于我方作战，活用定位大法可事半功倍。但此地出现了如镰刀鬼、二足喷火怪等一干新的怪物，需要重新摸索对敌战术。另外骷髅兵等一些老面孔也开始带有雷电属性了，故相应加强对雷的防御能力。而第六层宫殿的设计则颇有意思：红地毯（奥斯卡?）、通道两旁立满石像（影迷?）、当接近时石像变活展开攻击（少林铜人巷?）。以上，打者方知吾意，纯读者……残念（笑）。有了之前的经验，相信诸位打手的技艺已经渐入佳境了吧。这区区十层宫殿自是不在话下。直奔BOSS老巢。那厮死到临头了还要摆出一副嗜血狂魔的架式，口出饮用新鲜人血之狂言。好啊，I成全YOU，给你N罐蕃茄酱尝尝（笑）。最可笑的是这厮完全一模样吓唬人的纸老虎。什么一击必杀技。只要备齐恢复道具直接冲上去来硬的就行了（汗）。倒真开始怀疑长老有点"牛在天上飞，他在地上吹"（长老语：啥？熟归熟，你这样毁谤我一样可以告你）。

轻松得胜后，再返基地报赏。下一个，谁？说吧：五将军之四，水中潜伏得意，强力毒气攻击上手。NO怕不轮，俺光之战神（开始臭屁了）要你三更死就别想五更活。6号任务之水路战场进击。这里的地形和神殿相似，但敌人明显以速度、毒属性具多，且来势凶猛，相应带点解毒道具有好处。在第六层迷宫，敌雷系魔法使登场，应对其优先伺候着。而这里的"神速之石碑"阅读后，全身金光，出刀如风，应善加利用。第九层的巨型火龙实力相当于中BOSS，不可小视，需提防其地雷震，随时准备恢复HP。这种巨龙在第十层还有一条，浴血屠龙后我方消耗必然。建议使用天使之羽飞回基地补充道具，为接下来的BOSS战做好准备。一切就续后咱就去会会所谓的"水鬼"。BOSS战的场地设计的颇有内涵。水鬼会从毒液池上任意的一个水洞中现身喷毒攻击，而咱们



就是来往于各洞口看准机会给之当头棒喝，咋看咋像是在玩"打地鼠"（暴笑）。SEGA，I服YOU。

1234，全部屠于刀下。杀得暗黑军团就剩下最后一根独苗了。而据长老所言，那厮乃一善使魔法攻击之妖人(你是妖但还有人性，就不是妖，是人妖)。这7号任务的所在地是大陆最西部的"魔塔"。此处敌弓箭手、雷电师大量埋伏。在第五、六、八、九四层均有巨龙登场。因此会打得比较艰苦。常飞回基地补充道具吧。第七层的上楼传送点每楼有一远一近、一真一假两个，应舍近求远。最后做掉一条冰龙后，红色旋涡终于出现。回村整装，杀啊——BOSS分别操纵着红(炎)、蓝(冰)、绿(力)、黄(雷)四种属性的魔剑。而此战正是考验打者综合防御力的时候。当然，看准机会，以攻为守永远是极上战法。比较搞笑的是此狂人张口闭口的"芸术"，就连死了都还要说"乐"。真怀疑他和MGS2里的炸弹胖子是同一间(精神)病房的室友（暴笑）。

当魔人最终消失在光雾中时，长老突然现身，告知咱们的光之战士：真正的战斗还只是刚刚开始，此时，在大陆的最北边暗黑魔王的据点，黑龙已经出现。而这魔王更号称为"究极之破坏者"，强大自是不用多说，与之对抗需要莫大的勇气和绝对的信心……期盼已久的最终决战终于来临了。重返基地，疯狂购物，啥贵买啥，换上精良装备，带足最强道具。

我不入地狱谁入地狱：这魔王的老巢怎一个乱字了得，就好像随时随地都有一群大头苍蝇围着你，恢复道具消耗巨大，更应随时准备使用天使之羽逃出生天。第三层的守护之石碑，可红光护体，一时防御力巨

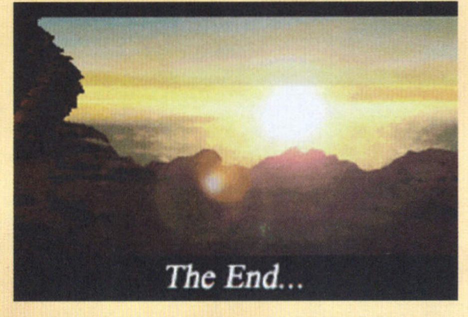




高，还有十三层的炎之石碑也应善用之。在迷宫中得到的"?"未明道具应速速鉴定之，其中有一把最强之剑，万勿放过。第四、十二层有冰龙，第六层有火龙。第九层更是一上来弄俩火龙伺候着你(汗)。当在第十五层干掉一条恶龙后，最后的旋涡出现了。

决战即在眼前，最后一次飞回基地做最终战的准备吧。把道具栏中其他不想干的物品全部甩下，装满大恢复。怒喝一声：BOSS，俺来也！暗黑魔王是一条三头巨龙，和其他游戏的最终关底一样，单就其体型就占了战场的三分之二（要不怎显示其身价高贵）。其攻击手段更是啥狠使啥，什么喷火、吐冰、落雷、冲击……十八般兵器轮流伺候着咱这身子骨儿(汗)。而且它的龙头还有N次再生能力（大汗）。一番惊涛骇浪的玩命后，手起刀落割下其最后一颗龙头……不用说，几位长老又不失时机的出现了（俗不可耐），合力召唤出光之神剑再一次将魔王封印……而我们几近力竭的勇士，终于可以用心体味一下大战后夕阳印染在海平面的余辉……

■文/光之导师：南昌 严俊



◆玩家专用秘技

骗铁大法：去武器或防具屋，先拿起自己的一样道具，按两下R键然后放下，再去拿BOSS的东西移到自己的那件道具上一格，按R键再按A键确定，即告把BOSS的东西卖给BOSS。

超能力之名：分别给战士起名マックス，STR值+10。龙族バリュウ，DEX值+10。魔法使アンリ，INT值+10。弓箭手ハンス，VIT值+10。

◆狂人专用秘技

本作角色升级后有能力点数供玩家随意分配，如攻击力、HP值等各项能力值。以此给玩家最大的空间来培养出自己风格喜好的角色。也就是，说有无限选择可能。其中当然还包括"不用"！就拿原始能力攻关。此法类似于不改机体的机战狂人。甚为变态（自虐）。笔者也只是熬到4号任务便已难以忍受。正常人切勿效仿。



这是一款自由度比较高的作品，剧情分散在一个个委托任务里，任务也只有救出某个人、打倒某个敌人、找到某种物品这三类，但是经常有2个或更多的任务可以选择，接受哪个就看各位的喜好了。游戏里有一定时间概念，在教会休息一夜就算过了一天，村子里的人物位置将有所变动，而且任务也不能拖得太久，应该尽量当天完成。

本系列属于传说系列的一个分支，系统相当独特，一切全在衣服上。角色本身没有差异，穿上不同服装才有不同之处。战斗经验值、提升数值的物品等全都作用于衣服，穿着它的人什么也得不到，换件衣服就等于换了个人。这等于给玩家提供了更多选择，可以制造出自己喜欢的衣服而不容易与别人雷同，甚至有些养成游戏的味道（如果衣服也能养的话）。

最值得研究的是收集传说系列角色和他们的服装，可以跟这些熟悉的人物并肩作战，可以穿上他们的“行头”使出一样的绝技，何况这种服装成长率和附加能力也都不错。





关于传说系列角色

本作一大特点是把很多以前传说系列的角色作为NPC加入进来，并且随着游戏发展和玩家操作，这些人会陆续登场，进而可以作为伙伴协助完成任务，最后把制作自己服装的物品



赠给主角。当然，这些都要满足一定的条件，下面就为大家一一道来。

■登场

满足一些条件，传说系列的部分角色就会在村子里出现，不过他们也会不定期的四处冒险，所以不是每天都能在村子里遇到。即使暂时找不到也不要着急，只要条件满足了，过不了多久就能见面。

★クレス＝アルベイン

随剧情发展，接收ミント的一个委托，到“漆黑の坑道”里破坏一个黑水晶，解救被它控制住的クレス（虽然之前也会出现，不过在这之后才比较稳定的出现）。

★チェスター＝バークライト

让キャロ穿上アミィ的服装（用ワンダーシェフ＋マスコット制成）



在村子里行走就会出现。

★ミント＝アドネード

游戏一开始就出现的人物。

★クラース＝F＝レスタ

当クレス可以加入队伍之后，在靠近“漆黑の坑道”入口处遇到，交谈即可。

★アーチェ＝クライン

让キャロ穿上魔法师系的服装，去找ローズ，会发生吃霸王餐的事件。之后ローズ会委托主角去抓那家伙（可能要过一段时间才会给出这个任务，注意经常找ローズ聊），完成后就出现了。

★藤林すず

让キャロ穿上忍者系的服装在村子里行走。

★スタン＝エルロン

完成ルーティ给的任务中出现。

★ルーティ＝カトレット

ポルポル某次要求主角去找レンズ，找到的时候ルーティ和マリー会来抢，不论胜败他们都会出现。

★リオン＝マグナス

接受ルーティ的委托，到“浮游死都”破坏水晶之后。

★フィリア＝フィリス

在“浮游死都”里会看到他被石化，队伍里有人穿“いしゃ”的时候去调查可以恢复。

★ウッドロウ＝ケルヴィン

探险过程中两次全灭就会出现（最好在没有任务的状态下去找死，免得因为超时而令任务失败）。

★チェルシー＝トーン

和ウッドロウ相同。

★マリー＝エージェント

和ルーティ相同。

★マイティ＝コングマン

有スタン同行的前提下，到“试练の塔”可以找到他。

★ジョニー＝シデン

让フリオ穿上音乐家的服装（おんがくか）去找ローズ就会出现。

★リッド＝ハーシェル

情节发展到一定阶段，リッド自动在村子里出现，和他一起到“狩人の森”救出被黑水晶控制的ファラ就会出现。

★ファラ＝エルステッド

和リッド相同。

★キール＝ツァイベル

リッド登场之后过一段时间，去“狩人の森”采石场遇到。

★メルディー

与キール相同。



★フォッグ

随情节发展，“幻の城”出现之后，让フリオ穿猫人服（ねこにん）与他交谈。

★チャット

完成ボルボル的委托若干次之后就在ボルボル家登场。

★レイス（レイシス）＝フォーマルハウト

与リッド相同。

■仲间

角色出现之后，让他们成为仲间就简单多了，总的来说就是提高好感度。每次寻找委托任务之前，先和村子里的每个人交谈，特别是这些系列角色，如果他们有委托就优先接受，如果他们提出带你去修炼，只要去的场所合适就先修炼，因为这不会使时间流逝。当你接受了新任务之后，在村子里找他们中的一个或两个谈话，如果问是否愿意同行就标志着成为仲间了。当然，不是每个人都能找到，他们也会离开村子。只要好感度够高，即使在野外遇到也会同意加入。



■赠物

与系列角色成为仲间之后继续提高好感度，最后该角色会把专门制造他的服装的物品送给主角，这也是收集服装的一个重要部分，后面会有详细说明。

关于修炼

还是和传说系列角色有关，某个人物出现以后就有可能邀请主角一起去某个地方修炼（有些角色是必须穿和他相同职业的服装才同意带上主角）。修炼的内容也很简单：9次战斗，然后根据战斗所得经验总和来评定等级，获得奖励。

除了物品奖励，根据同行人物的不同，HP、TP、攻击、防御、速度分别有不同程度的提升，等级越高，提升的越高。

获得高等级最重要的一点是选择敌人，一般都到修炼场所的最深处找最厉害的打，其他的战斗一律逃跑。因为获得经验还和角色服装等级和最大连击次数有关，所以不要穿练的太高的衣服，并注意控制NPC使用招数，相互配合。比如“沙秋雨”这招，攻击力不高但连击次数多，可以让另一个主角也穿有这个特技的服装，然后把敌人堵在角落，自己先出这招，最后一击前按SELECT键选择另一个角色也出这招，等他快打完了自己再打，反复使用直到胜利（如果TP不足就控制第三个角色用药物补充）。达到99次连击会获得4999的奖励经验值，拿A级就容易多了。

关于服装

全部200种服装里，最后30种是比较特殊的，其中大部分是传说系列角色服装，前面已经写了两种获得改装物品的方法（提高好感度和修炼达到A级或S+），下面再列举一些方法以供参考，但必须声明一点：从特定敌人身上偷取成功的概率极小。

角色名称	原料服装（LV15以上）	名称	改制物品 可偷到的敌人及其出现地点	其他获得方法
クレス	せいせんし	エターナルソード	“水の古城”4层サンダーソード	和クレス好感度达到一定水平，完成ボルボル所有委托，与ボルボル交谈获得。
チェスター	アーチャー系	エルヴンボウ	“水の古城”4层ヨイチ	
ミント	クレリック或モデル	スターメイス	“万年冰洞”スーパースター	
クラース	学者系	ネクロノミコン	“漆,/の坑道”メガデス	
アーチェ	アーチャー系	アーチェのリボン	“狩人の森”バッファロー	
すず	にんじゃ系	にんとうちざくら	“狩人の森”ブリーズキーパー	
アミィ	ワンダーシェフ	マスコット	“万年冰洞”メデューサ	和クレス好感度达到一定水平，他会送给主角。
ミラルド	がくしゃ系	まじゅつのすすめ	“幻の城”バンダースナッチ	和クラース好感度达到一定水平，他会送给主角。
ダオス	ネクロマンサー（メイジ＋こくしょうせき）或者はおう（かくとうか＋こくしょうせき）	エレメントオーブ		在“幻の城”地下3层打败他之后得到。
スタン	ほのおのせんし（けんし＋せきしょうせき）	マム　ベイン	“漆黑の坑道”ガロー	
ルーティ	トレジャーハンター（とうぞく＋てっこうせき）	レンズ	“漆黑の坑道”最底层的ドワーフ遗迹アイアンゴーレム	和ルーティ好感度达到一定水平，并完成她给出的任务后得到。
フィリア	がくしゃ系	アンクベレット	“试练の塔”ワイヴァーン	
リオン	まけんし（けんし＋こくしょうせき）	スターグローブ	“万年冰洞”クラーケン	破坏第四个黑水晶的时候得到。
ウッドロウ	けんし系或者アーチャー系	スターヘルム	“幻の城”トールマン	破坏第三个黑水晶的时候得到。
チェルシー	アーチャー系	クレセントアロー	“幻の城”シャドウサーバンド	
マリー	けんし系	スターヘルム	和マリー抢宝箱的战斗中偷她	完成シェフベック的某个委托后获得。
コングマン	かくとうか系	チャンピオンベルト		
ジョニー	おんがくか或者あそびにん	リュート	“浮游死都”スピリッ	
ディムロス	トリックスター（シルクハット＋せきしょうせき）	コアクリスタル		
リリス（顺序使用1、2两个改制物品）	ワンダーシェフ	1.あじむしゃのあかし	“试练の塔”ゴッドハンド	先获得除マーボーカレー以外的所有料理配方，再找ジャン交谈。
		2.ぎんのおたま	たまてばこ	与スタン的好感度达到一定水平的时候会接到任务，穿着アミィ的服装，身上带着カレーライス和マーボー再选择制作料理（りょうり），完成之后获得。
リッド	けんし系	ラストフェンサー	“水の古城”エレキガード	和リッド的好感度达到一定水平以后，在ポルポル家发生事件得到。
ファラ	かくとうか或者ワンダーシェフ	ラシュアンぞめ	“水の古城”エレキガード	
キール	てんもんがくしゃ（がくしゃ＋ししょうせき）	クレーメルケイジ	“试练の塔”ライトメイジ	
メルディ	ダンサー或者ねこにん	ホイッスル	“试练の塔”ドレイク	
チャット	はつめいか（がくしゃ＋ししょうせき）或者とうぞく系	アイフリードハット	“幻の城”ラウカマール	
フォッグ	アーチャー系	ミアキスバッジ	“试练の塔”ヘルカイト	
レイス	けんし系或者しょうにん	セイントレイピア	“漆黑の坑道”ビーストオーガー	
ワルキューレ	せいせんし（けんし＋はくしょうせき）	ときのかぎ		在“试练の塔”最高层打倒他以后获得。
セルシウス	ひょうせつとうし（かくとうか＋せいしょうせき）	フリーズリング		在“万年冰洞”最深处打倒他以后获得。







街头霸王ZERO3UP

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2002.9.27
	类型：FTG	价格：4800日元	其他：——



星尘大海：

曾在PS、DC等家用主机上推出的CAPCOM格斗大系最新作《街头霸王ZERO3》已经移植到GBA上了，并正式的命名为《街头霸王ZERO3up》。除了画面达到GBA上的较高效果外系统也得以完全保留，而且还加入了YUN 、MAKI和EAGLE三位新角色，作为GBA上的顶级格斗游戏之一，以下我们就给出所有角色的出招详解，并讲一讲游戏的系统，星尘讨厌那些不说话的人，哼哼，呼呼，吓吓……

街头霸王ZERO3up系统分析和完美出招表：

X-ISM

在该模式中，超必杀只有一式且不可选择，攻击威力则相当于V-ISM的Lv3级攻击力。集气的速度快，是V-ISM的1.5，倍最主要的是没有ZERO COUNT、受身和空中防御，但在地面时的防御耐久值较长且攻击力比起其余模式来较高，移动速度也较快。

Z-ISM

为与前作完全相同的ZERO系统，根据同时按钮个数决定消耗的气槽和超杀的等级，最大可到三条气槽，可使用反击技（ZERO COUNTER）但要耗气槽一条，最重要的是每个角色可使用两招以上的超必杀技，有较多的变化。

V-ISM

ORIGINAL专用的系统，所有人物都无法使用超必杀技，只有徒手对战，是追求复古街霸玩家的首选模式，集气槽分两段50％和100％，而且集气速度很快为Z-ISM的1.5倍，但攻击力相对别的模式为低，只有Z-ISM的80％，移动速度也和X-ISM一样较快。

街头霸王ZERO





街头霸王ZERO2





RYU(隆)

- 波动拳：↓↘→+P
- 波动之扣(假动作)：↓↘→+START
- 灼热波动拳：←↙↓↘→+P
- 升龙拳：→↓↘+P
- 龙卷旋风腿：↓↙←+K
- 空中龙卷旋风腿：空中↓↙←+K
- 锁骨碎：→+重P
- 锁骨割：→+中P
- ★真空波动拳：↓↘→↓↘→+P
- ★真空旋风腿：↓↙←↓↙←+K
- ★真·升龙拳：→↓↘↓↘+K(Level3)



KEN(肯)

- 波动拳：↓↘→+P
- 火焰升龙拳：→↓↘+P
- 龙卷旋风腿：↓↙←+K
- 空中龙卷旋风腿：空中↓↙←+K
- 翻滚：↓↙←+P
- 假动作：↓↘→+START
- 稻妻割：→+中P
- 大外回蹴：→+重P
- ★升龙烈破：↓↘→↓↘+P
- ★神龙拳：↓↘→↓↘++K
- ★疾风迅雷腿：↓↙←↓↙←+K(Level3)

CHUN LI(春丽)

- 气功拳：←↙↓↘→+P
- 霸山蹴：→↘↓↙←+K
- 百裂蹴：腿连打
- 天升腿：↓蓄↑+K
- 气功掌：←蓄→+P
- 回转鹤腿蹴：←蓄→+K
- 空中回转鹤腿蹴：空中←蓄→+K
- 后方回旋腿(中段技)：↘+中K
- 鹤脚落：↘+重K
- 鹰爪腿：空中↓+中K
- 三角跳：空中近版边时按相反方向
- ★千裂腿：←蓄→←→+K
- ★气功掌：↓↘→↓↘→+K
- ★霸山天升腿：↙蓄↘↙↗+K



M.BISON(拜森)

- PSYCHO CRUSHER ATTACK：←蓄→+P
- PSYCHO SHOT：←蓄→+P
- DOUBLE KNEE PRESS：←蓄→K
- HEAD PRESS：↓蓄↑+K
- SOMERSAUL SKULL DIVER：HEAD PRESS后←或→+P
- SOMERSAUL SKULL DIVER：↓蓄↑+P←或→+P
- BISON WARP：→↓↘+三P或三K
- BISON WARP：←↓↙+三P或三K
- ★PSYCHO CRUSHER：←蓄→←→+P
- ★KNEE PRESS NIGHTMARE：←蓄→←→+K



GULI(古烈)

- SONIC BOOM：←蓄→+P
- SAMERSALT SHELL：↓蓄↑+K
- ★SOMERSAULT JUSTICE：↙蓄↘↙↗+K
- ★SONIC BREAK：←蓄→←→+P



DHALSIM(达尔锡)

- YOGA FIRE：↓↘→+P
- YOGA FLAME：→↘↓↙←+P
- YOGA BLAST：→↘↓↙←+K
- YOGA ESCAPE：←↙↓+K
- YOGA TELEPORT(前)：→↓↘+三P或三K
- YOGA TELEPORT(后)：←↓↙+三P或三K
- YOGA SHOCK：←+轻P
- DRILL ZUTSUK：空中↓+重P
- DRILL KICK：空中↓+K
- KUUCHUU CHOUHATSU：空中+START
- ★YOGA TEMPEST：←↙↓↘→←↙↓↘→+P
- ★YOGA INFERNO：↓↘→↓↘+P
- ★YOGA STRIKE：↓↘→↓↘+K
- ★YOGA STREAM：↓↙←↓↙←+K



GOUKI(豪鬼)

- 豪波动拳：↓↘→+P
- 斩空波动拳：空中↓↘→+P
- 灼热波动拳：→↘↓↙←+P
- 豪升龙拳：→↓↘+P
- 龙卷斩空腿：↓↙←+K
- 空中龙卷斩空腿：空中↓↙←+K
- 阿修罗闪空（飞前）：→↓↘+三P或三K
- 阿修罗闪空（飞后）：←↓↙+三P或三K
- 翻滚：↓↙←+P
- 百鬼袭：↓↘→↗+P
- 百鬼袭冲：百鬼袭中↓↘→↗+P+P
- 百鬼袭刃：百鬼袭中↓↘→↗+P+K
- 天魔空刃腿：↓+中K
- 头盖破杀：→+中P
- 旋风腿：→+中K
- ★灭杀豪波动：→↘↓↙←→↘↓↙←+P
- ★灭杀豪升龙：→↓↘↓↘+P
- ★天魔豪斩空：空中↓↘→↓↘→+P
- ★瞬狱杀：轻P+轻P→轻K+重P



BALROG(巴洛克)

- DASH STRAIGHT：←蓄→+P
- DASH UPPER：←蓄→+K
- DASH GROUND STRAIGHT：←蓄↘+P
- DASH GROUND UPPER：←蓄↘+K
- BUFFALO HEAD：↓蓄↑+P
- TURN PUNCH：按紧三P或三K
- ★CRAZY BUFFALO：←蓄→→+P或K
- ★CRAZY BUFFALO：←蓄→→+P
- ★GIGATON BLOW：←蓄→→+K(LEVER3)



E·HONDA(本田)

- 百裂张手 连打P键
- 超级头撞 ←蓄→+P
- 超级百贯落 ↓蓄↑+K
- 大银杏投 近身摇杆一圈+P
- 飞行相扑PRESS 空中↓+K
- 膝蹴 ←或→+中K
- 扫蹴 ←或→+重K
- ★鬼无双 ←储→←→+P
- ★富士碎 ←储→←→+K
- ★大蛇碎 近身摇杆两圈+P(lever3)



BLANKA(布兰卡)

- ELECTRIC THUNDER：连打P键
- ROLLING ATTACK：←蓄→+P
- BACKSTEP ROLLING：←蓄→+K
- VERTICAL ROLLING：↓蓄↑+K
- SURPRISE FORWORD：→+三K
- SURPRISE BACK：← +三K
- ROCK CRUSH：近敌时←中P
- AMAZON RIVER RUN：↘+重P
- ★GROUND SHAVE ROLLING ←蓄→←→+P
- ★TvROPICAL HAZARO：↙蓄↘↙↗+K+连打P或K



SAGAT(沙加特)

- TIGER SHOT：↓↘→+P
- GROUND TIGER SHOT：↓↘→+K
- TIGER UPPERCUT：→↓↘+P
- TIGER BLOW：→↓↘+P
- TIGER CRUSH：→↓↘+K；X-ISM ↓↘→↗+K
- FAKE KICK：快速按两下中K
- ★TIGER GENOCIDE：↓↘→↓↘+K
- ★TIGER CANNON：↓↘→↓↘→+P
- ★TIGER RAIN：↓↙←↓↙←+K
- ★ANGRY CHARGE：↓↘+START

VEGA(维加)

- PSYCHO SHOT：←蓄→+P
- DOUBLE KNEE PRESS：←蓄→+ K
- SOMERSAULT SKULL DIVER：↓蓄↖或↗+P
- HEAD PRESS：↓蓄↖或↗+K
- VEGA WARP：→↓↘或←↓↙+三P或三K
- ★KNEE PRESS NIGHTMARE：←蓄→←→+K
- ★PSTCHO CRUSHER：←蓄→←→+P



FEILONG(飞龙)

- 烈火拳：↓↘→+Px3
- 炽炎脚：←↓↙+ K
- 烈风脚：↓↘→↗+K
- ★烈火神拳：↓↘→↓↘→+P
- ★炽炎连脚：↓↙←↓↙←+K
- ★龙颚碎：↓↙←↓↙←+P



ZANGIEF(桑吉尔夫)

DOUBLE LARIAT:三拳←或→
QUICK DOUBLE LARIAT:三K←或→
SCREW PILEDRIVER:近身摇杆一圈+P
FLYING POWERBOMB:近身摇杆一圈+K
BANISHING FLAT:→↓↘+拳; X-ISM →↘↓+P
BODY PRESS:跳跃←或→↓+重P
OUBLE KNEE DROPD:跳跃←或→↓+轻拳或中K
KUUCHUU HEADBUTT:直跳↑+中P或重P
HEADBUTT:→+重拳; X-ISM→+中P
DYNAMITE KICK:↙+中K
RUSSIAN KICK:↙+重K
★FINALATOMIC BUSTER:近身摇杆两圈+P
★AERIAL RUSSIAN SLAM:↓↘→↓↘+重K



T.HAWK(飞鹰)

CONDOR SPIRE: ←↓↙+P
TOMAHAWK BUSTER:→↓↘+P
MEXICAN TYPHOON:近身摇杆一圈+P
★RACING TYPHOON:近身摇杆两圈+P
★CANYON SPLITER:↓↘→↓↘→+P

BIRDIE(波迪)

BULL HEAD:←蓄→+P
BULL HORN:紧按两拳或两K
MURDERER CHAIN:近身摇杆一圈+P
BANDIT CHAIN:近身摇杆一圈+K
BODY SLAM:空中↓+重K
BULL DROP:空中↓↙←+K
BAD HAMMER:→+重K
★THE BIRDIE:↓↘→↓↘→+P
★BULL REVENGER:↓↙←↓↙←+K



ADON(阿顿)

RISING JAGUAR:→↓↘+K
JAGUAR KICK:←↓↙+K
空中JAGUAR KICK:空中+K
JAGUAR TOOTH:→↘↓↙←+K
JAGUAR CRUNCH(中段技):→+中P
★JAGUAR REVOLVER:↓↘→↓↘→+K
★JAGUAR VARIED ASSAULT:↓↘→↓↘→+P



CAMMY(嘉米)

SPIRAL ARROW:→↓↘+K
CANNON SPIKE:→↓↘+K
CANNON STRIKE:跳前中↓↙←+K
CANNON REVENGE:↓↙←+P
AXLE SPIN KNUCKLE:→↘↓↙←+P
HOOLIGAN COMBINATION:←↙↓↘→↗+P
★SPIN DRIVE SMASHER:→↓↘→↓↘+K
★REVERSE SHAFT BREAKER:↓↙←↓↙←+K+连打P或K
★KILLER BEE ASSAULT:↙蓄↘↗+K(LEVER3)



DEE JAY(迪杰)

AIR SLASHER: ←蓄→+P
DOUBLE ROLLING SOBAT: ←蓄→+K
MACHINE GUN UPPER: ↓蓄↑+P
JACKKNIFE MAXIMUM: ↓蓄↑+K
★SOBAT CARNIVAL: ←蓄→←→+K
★CLIMAX BEAT: ↙蓄↘↙↗+P
★THEME OF SUNRISE:↙蓄↘↙↗+K



NASH(那什)

SONIC BOOM:←蓄→+P
SOMERSAULT SHELL:↓蓄↑+K
DASH:快速按→→
KNEE BAZOOKA:DASH中+K
KNEE BAZOOKA:←或→+轻K
JUMP SCOBAT:←或→+中K
STEP KICK:←或→+重K
★SOMERSAULT JUSTICE:↙蓄↘↙↗+K
★SONIC BREAK:←蓄→←→+P+连按P
★CROSSFIRE BLITZ:←蓄→←→+K



CODY(科迪)

BAD STONE:→↓↘+P
FAKE THROW(假动作):→↓↘+START
RUFFIAN KICK:→↓↘+K
CRIMINAL UPPER:↓↙←+P
BAD SPRAY:←↙↓+P
KNIFE HIROI:在刀旁按↓+两P
KNIFE KOUGEKI:持刀近敌时+P
KNIFE NAGE:持刀近敌时+P
STOMACH BLOW:→+中P
CRACK KICK:→+重K
YOKE DODGE:攻击后←或↙
★FINAL DESTRUCTION:↓↘→↓↘→+P
★DEAD END IRONY:↓↘→↓↘→+K



DAN(丹)

GADON KEN:↓↘→+P
KOURYUU KEN:↓→↘+P
DANKUU KYAKU:↓↙←+K
KUUCHUU DANKUU KYAKU:空中↓↙←+K
SAIKYOU RYUU BOUGYO:BLOCK后→+三P
ZENTEN CHOUHATSU:(挑拨) ↓→↘+START
KOUTEN CHOUHATSU:(挑拨) ↓↙←+START
SHAGAMI CHOUHATSU:(挑拨) 蹲下+START
KUUCHUU CHOUHATSU:(挑拨) 空中+START
★HISSHOU BURAI KEN:↓↙←↓↙←+K
★SHIN KUU GADOU KEN:↓↘→↓↘→+P
★KOURYUU REKKA: ↓↘→↓↘+K
★CHOUHATSU DENSETSU:↓↘→↓↘→+START
★CHOUHATSU SHINWA:↓↙←↓↙←+START(LEVER3)
★ZENTEN/KOUTEN CHOUHATSU C.SHINWA中/或↓+P或K



GEN(元)

SOU-RYUU STYLE:任何时候三P
HYAKURENKOU (SOU-RYUU):连打P
GEKIROU (SOU-RYUU):↓→↘+K+连打K
KI-RYUU STYLE:任何时候三K
JASEN (KI-RYUU):←蓄→+P
OUGA (KI-RYUU):↓蓄↖或↗+K
UKEN →SHAKUDAN (KI-RYUU):空中快速按两下重K
★ZAN'EI (SOU-RYUU):↓↘→↓↘→+P
★SHITENSHUU (SOU-RYUU):↓↙←↓↙←+P
★KOUGA (KI-RYUU):空中↓↙←↓↙←+K
★JAKOUHA (KI-RYUU):↓↘→↓↘+K



GUY(凯)

BUSHIN IZUNA OTOSHI:近敌时↓↘→+P
BUSHIN IZUNA OTOSHI:离敌时↓↘→+P
HOUZANTOU:↓↙←+P
BUSHIN SENPUU KYAKU:↓↙←+K
HAYAGAKE:↓↘→+K
KYUUTEISHI (HAYAGAKE):↓↘→+轻K
KAGE SUKUI (HAYAGAKE):↓↘→+中K
KUBIKARI (HAYAGAKE):↓↘→+重K
HIJI OTOSHI:空中↓+中P
KUBI KUDAKI:→+中P
KAMAITACHI:↘+中K
BUSHIN GOKUSA KEN:近敌时轻P+中P+重P+重K
BUSHIN-RYUU SEOI MAGE:近敌时轻P+中P+重P↓+重K
BUSHIN-RYUU SEOI MAGE:→+ 中P或重P
SANKAKU TOBI:空中近版时按相反方向
★BUSHIN MUSOU RENGE:→↘↓↙←→↘↓↙←+P
★BUSHIN HASSOU KEN:↓↘→↓↘→+P
★BUSHIN GOURAI KYAKU:↓↘→↓↘→+K

KARIN(卡琳)

GUREN KEN:↓↘→+两P
HOU SHOU:→↓↘+P
MUJIN KYAKU:→↓↘+K
RESSEN CHOU:←↓↙+P
RESSEN HA:↓↘→↗+K
YASHA GAESHI(JOUDAN):↓↙←+P
YASHA GAESHI(GEDAN):↓↙←+K
ARAKUMA INASHI:摇杆转一圈+K
TSUMUJI-GARI:→+中K
★KANZUKI-RYUU SHINPIKAIBYAKU:↓↘→↓↘→+P
★KANZUKI-RYUU KOU OU KEN:↓↘→↓↘→+K



YUN(阴)

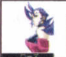
绝招步法:↓↘→+P
铁山靠:→↓↘+P
虎朴子:↓↙←+P
穿弓腿:↓↘→+K
前方转身:→↘↓↙←+K
★扬炮:↓↙←↓↙←+P
★抢雷连击:↓↘→↓↘→+P

R-MINKA(美卡)

R-MINKA(美卡)
FLYING PEACH:↓↙←+P
SHOOTING PEACH:↓↙←+K
PARADISE HOLD:摇杆转一圈+P
DAYDREAM HEADLOCK:摇杆转一圈+K+连按拳P或K
WINGLESS AIRPLANE:空中→↘↓↙←+K
FLYING BODY PRESS:跳跃←或→↓+重P
KNEE DROP:跳跃←或→↓+轻P
RAINBOW SOBAT:→+中K; X-ISM←或→+中K
SLIDING:↓+重K
★HEAVENLY DYANAMITE:摇杆转两圈+P+连按P或K
★RAINBOW HIP RUSH: ↓↘→↓↘+P
★SARDINE'S BEACH SPECIAL:↓↘→↓↘+K
HASHIRU:←或→
DAGEK:HASHIRU中+P
TOBIKOSHI:HASHIRU中+K
TOBIKOSHI:HASHIRU中走近敌人
HAIGOTORI:TOBIKOSHI连打+P或K
MOONSAULT PRESS:DAGEKI后按P或不按键
MISSILE KICK:DAGEKI后按K
PARADISE HOLD:DAGEKI后←或→+P
PARADISE HOLD:DAGEKI后紧按←或→
WINGLESS AIRPLANE:DAGEKI后←或→+K
ENZUI LARIAT:HAIGOTORI后+P
ENZUI DROP KICK:HAIGOTORI后+K
RAINBOW SUPLEX:HAIGOTORI后←或→+P
DAYDREAM HEADLOCK:HAIGOTORI后←或→+K

ROLENTO(罗兰多)

ROLENTO(罗兰多)
PATRIOT CIRCLE:↓↘→+P
STINGER:→↓↘+K+P或K
MEKONG DELTA AIR RAID:↓↙←+P+P
MEKONG DELTA ESCAPE:↓↙←+K←或→+P或K
MEKONG DELTA ATTACK:三P+P
TRICK LANDING:←或→+三K
HIGH JUMP:连打↖或↗
SPIKE ROD:空中↓+中K
FAKE ROD:→+中K
★TAKE NO PRISONER:↓↘→↓↘→+P
★STEEL RAIN:↓↘→↓↘→+K
★MINE SWEEPER:↓↙←↓↙←+P



ROSE(罗丝)

ROSE(罗丝)
SOUL SPARK:←↙↓↘→+P
SOUL THROW:→↓↘+P
SOUL PEFLECT:↓↙←+P
SOUL SPIRAL:↓↘→+K
SLIDE:↘+中K
SOUL-PIETTE:→+重K
★AURA SOUL THROW:↓↘→↓↘+P
★AURA SOUL SPARK:↓↙←↓↙←+P
★SOUL ILLUSION:↓↘→↓↘+K

SAKURA(春日野樱)

SAKURA(春日野樱)
HADOU KEN:↓↘→+三P
SHOU'OU KEN:→↓↘+P
SAKURA OTOSHI:→↓↘+K+连打三P
SHUNPUU KYAKU:↓↙←+K
FLOWER KICK(中段技):→+中K
★MIDARE-ZAKURA:↓↘→↓↘+K
★SHINKUU HADOU KEN:→↓↘→↓↘+P
★HARU ICHIBAN:↓↙←↓↙←+K

SODAM(索多姆)

SODAM(索多姆)
JIGOKU SCRAPE:↓↘→+P
BUTSUMETSU:近身摇杆一圈+P
DAIKYOU BURNING:近身摇杆一圈+K
SHIRAHA CATCH:→↓↘+K
YAGURA REVERSE:←↓↙+K
KOUTEN OKIAGARI:→↘↓+P
TENGU WALKING:←↙↓+K
TENGU WALKING:近身时↓↘→+K
SLIDING:↓+重K
★MEIDO NO MYAGE:↓↘→↓↘→+P
★TEN CHUU SATSU:近身摇杆两圈+P

JULI(朱丽)

JULI(朱丽)
SNIPING ARROW:↓↘→+K
CANNON SPIKE:→↓↘+K
AXLE SPIN KNUCKLE:→↘↓↙←+P
FALLING ARC(中段技):→+中K
★REVERSE SHAFT BREAKER: ↓↙←↓↙+K
★SPIN DRIVE SMASHER:↓↘→↓↘+K
★PSYCHO CHARGE BETA:三K
★PSYCHO ROLLING:↓↘→↓↘→+P
★DEATH CROSS DANCING:轻P轻P→轻K重P(LEVER3)

JUNI(朱妮)

JUNI(朱妮)
SPIRAL ARROW:←蓄→+K
CANNON SPIKE:↓蓄↑+K
MACH SLIDE:↓↘→+K
CANNON STRIKE:跳前↓↘→+K
PSYCHO SHIELD:BLOCK后→+三P
HOOLIGAN COMBINATION:←↙↓↘→↗+K
RAZOR EDGE SLICER:HOOLIGAN COMBINATION后不按键
FATAL LEG TWISTER:HOOLIGAN后←或→+K
CROSS SCISSOR PRESSURE:低空使出FATAL LEG TWISTER
EARTH DIRECT:近身摇杆一圈+P
FALLING ARC:→+中K
★PSYCHO STREAK:←蓄→←→+P
★SPIN DRIVE SMASHER:↙蓄↘↙↗+K
★PSYCHO CHARGE:ALPHA 三P
★PSYCHO ROLLING:↓↘→↓↘→+P
★DEATH CROSS DANCING:轻P轻P→轻K重P(LEVER3)



MAKI(真纪)

MAKI(真纪)
拳击:↓↘→+P
趋疾:↓↘→+K+K
逆趋疾:↓↙←+K+K
天狗倒:空中←↙↓↘→+P
烈风脚:三K
武神狱锁拳:轻P中P重P重K
★武神刚雷破:↓↘→↓↘→+P
★铁心阴:↓↘→↓↘→+K
★戏天狗:近身摇杆两圈+P

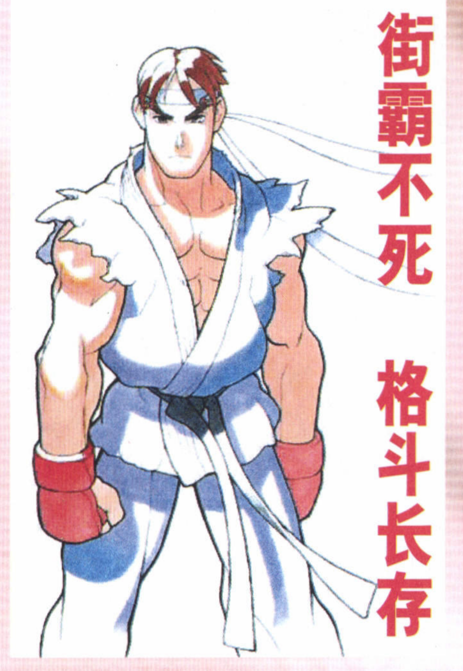
EAGLE(英格尔)

EAGLE(英格尔)
MANCHESTER BLACK:↓↙←+P
CANTERBURY BLUE:↓↘→+P
OXFORD RED:←↙↓↘→+P
LIVERPOOL WHITE:↓↙←+K
SOUTHAMPTON GREEN:→↓↘+P
★MANCHESTER GOLD:↓↙←↓↙←+P
★UNION JACK PLATINUM:↓↘→↓↘→+P

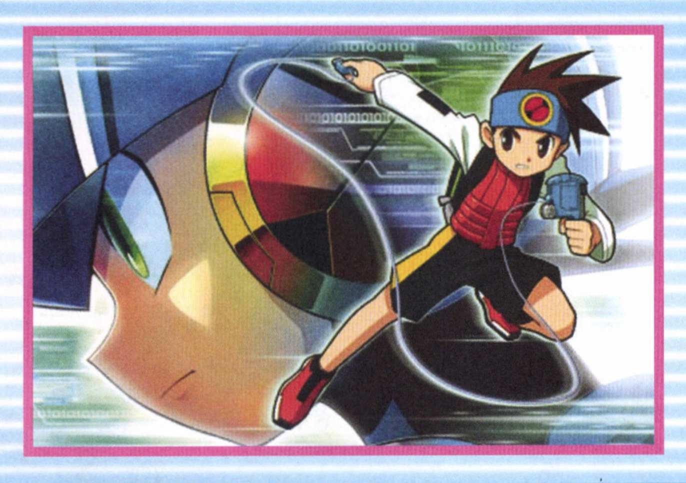


杀意隆

杀意隆
波动拳:↓↘→+P
灼热波动拳:←↙↓↘→+P
豪升龙拳:→↓↘+P
龙卷旋风腿:↓↙←+K
空中龙卷旋风腿:空中↓↙←+K
锁骨碎:→+重P
锁骨割:→+中P
★真空波动拳:↓↘→↓↘→+P
★真空龙卷旋风腿:↓↙←↓↙←+K
★灭杀豪升龙:→↓↘↓↘+K
★瞬狱杀:轻P轻P→轻K重P



注:表格中所有带"★"为超必杀技。



洛克人EXE 3

GBA	厂商：CAPCOM	发售日：2002.12.6
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——



鏖战2代的情景还历历在目，3代就发售了。年底的大作开始有些让人摸不着北了，希望本作能继承前两作的销售佳绩在圣诞商战中有所斩获。本作感觉和前代十分的相似，是完全的续集作品。这对于老玩家来说比较有亲切感，上手相当的快。不过卡氏游戏的高难度是一点都没向大趋势妥协(汗)，对于不懂日文的玩家来说是比较苦手的。希望本文能给大家些帮助才好。另因版面关系，请初心者参看8月号的EXE2攻略，游戏系统不再讲解。

学校事件

200X年，日本秋原町，秋原小学校5年A组。主人公光热斗和往常一样和同学们一起上网络课。趁着还没正式开课先和大家聊聊吧。大胖德加欧、MM美伊露和黄辫子雅伊托几个死党都在。在和同学们一一打招呼后开课了。在洛克人的提示下按R键即可进入电脑网络中。大家都各自操作机器人，热斗则依然是和老朋友洛克人合作。一上来老师会给咱上几堂战斗系统讲解课。课后和右边座位上的同学对话可学到一点系统知识。出校门来到中央公园和大伙汇合，戴红牛仔帽的砂山给了我们DNN考级的情报。现在回家，就是蓝色的房子里。热斗的房间在二楼，上楼前照例必须先和妈妈打招呼。进屋后来了电子邮件，打开菜单一看是胖子发来的。在电脑旁按R键进入网络。一路有两处暂时还不能通行，继续往前走，在绿人后的箭头处就是通路了。从秋原一区到二区，下个一出口在德加欧的机器人处，这里附近有个绿人处有卖HP上限加20的道具，以后在商店和网络中见到此物必须入手。在三区下楼后通过红色旋涡的传送来到德加欧的电子邮件里说到的秋原广场。



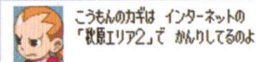


出来后先向右上的那个绿人对话，接受委托找到网络中的两块牌子O和X。上面有两块揭示板。回到三区找到美伊露把情报告诉她，她说牌子可能就在附近。继续走，不远处找到了牌子。然后回去找那个委托人，在一定的时间内顺利输入60次指令即可。下一个任务是到二区去寻找牌子。拿到后再回委托人处接受挑战。三号任务要找的牌子在一区，建议直接R键退出网络再进入一次会比较节省时间。拿到牌子再去找委托人，这次算是彻底完成任务啦。报酬是得到的一把网络钥匙。洛克人去到二区打开一个挡路的路障，进入传送点。来到背景是黄小鸭的HP地段，这里左边的通路上可得到道具。其他的传送点则还未开放。先退出网络吧，到一楼和妈妈对话就可用餐啦。饭后洛克人提醒去HP地段。随即进入网络，来到HP地段和同学们汇合，一番商议后大家决定去学校。



出门后发现已经是夜晚。热斗来到学校看到大家都在校门前等候。出了什么状况？雅伊托让热斗速进入网络去二区看看。热斗急忙赶回家让洛克人进入网络来到二区，在一块空地上找到了一把巨大的钥匙。然后再去学校和大家汇合，四人结伴来到二楼教室找一件重要的东西。在最左边的绿色文件夹里找到。就在四人正要离开学校的时候，突然从对面的职员室里发出了一阵怪声。一行人最终在校长办公室找到了怪声的源头，一身中国古服装的怪人正在操作电脑。此厮见有不速之客，操纵电脑发出光射线令同伴三人混乱，赶紧逃离现场。热斗一路追去，在走廊上找到了丧尸状的美伊露（生化危机），她给我热斗一件道具，在二楼走廊和教室里分别找到了雅伊托和德加欧二人，混乱不止，看来得立即解救。现在唯一的方法就是进去和BOSS决斗，但被其光线射到的话就自身难保了。此时应立即前往二楼的5年B组教室，在第一排第一个座位上取得伞。然后再杀进校长的办公室去，撑开伞挡住电脑的光射线，从而靠近之让洛克人进入其中展开行动。





这里一片漆黑，洛克人摸路前进。在一个十字路口时被三道电墙挡住了去路。和一旁的机器人对话可得知打开电门的钥匙就在网络中，但没有光线是没办法发现的。此时必须去打开照明系统才行。这回轮到热斗忙活了，立即前往二楼的5年B组教室，打开（调查）黑板旁边的电源开关。此时灯亮了，通知在网络中等待的洛克人，问题解决，继续前进。此时网络中的灯光一闪一闪，注意看就在左边的角上有个道具，入手。也就是说现在可以勉强看到道具了，仔细调查吧。就在不远处的就能拿到钥匙A，网络在入口处还有个道具别忘了。回头用钥匙A打开右边的门，进入取得钥匙B。打开左边的电门，路上会有敌人伪装的假道具，无大碍，



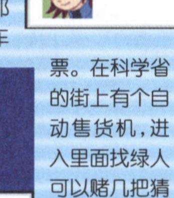


在尽头取得钥匙C。终于将正门开启了，进入传送点进入校长PC二区。这里也存在着相同的问题，又得劳烦热斗跑一趟了。这次要开启的电源开关在一楼的职员室，打开照明系统后开始寻找钥匙，必须同时拿到ABC三把钥匙才能开电门。左边路线有BC两把，右边路线中有A和一个HP加上限。取得三把钥匙后打开电门终于找到了事件的元凶，干掉它。

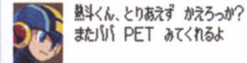


科学省之行

解决了学校事件后出来，胖子德加欧发来邮件要挑战热斗。他就站在中央公园处等着。击败胖子后就回家睡觉，调查床即可。与此同时，怪人来到一间十分怪异的研究室，向他的总BOSS汇报。老头听闻他的计划被一个小毛孩破坏了甚为恼火。而似乎有意再派一面目狰狞的壮汉前往。次日，从地铁站上来个找人的小男孩。一觉醒来，热斗决定今天到科学省去找爸爸。来到地铁站门口看到美伊露雅伊托二人和那个小男孩。通过对话得知小男孩是胖子的表弟。在学校5年A组教室里找到了胖子带他去地铁站。这里可以和胖子再次对决。在地铁站买一张去科学省的票(调查自动售票机)就可以进站了。出站后乘电梯上楼来到爸爸的研究所，在一操作台前找长发研究员。他会把爸爸留下的新型PET装置给热斗。此时胖子发来邮件让热斗速回秋原町，出门后碰到那个砂山，他给了热斗一张网络车票。在科学省的街上有个自动售货机，进入里面找绿人可以赌几把猜左右玩，但中奖概率比较的底啊(汗)。乘地铁回秋原町，回家进入电脑网络中。路上的道具别放过，一直到二区，到达一区的另一端，这里路障后面的传送点是通向德加欧电脑的，现在可以用了。不用管它，再继续走就到了网络车站了，把车票给剪票员看一下就能乘车了。







网络专车停靠在科学省网络二区，一直从楼梯往上走，在左边的路上碰到了胖子，寒暄几句后进入正门，通过红色传送点来到科学省网络广场，洛克人来到右边找紫人通过连续三战的考验。还想再进行下一轮的考验就必须先完成委托任务，出来后碰到同伴们都在给热斗鼓劲呢。走右边的门进去来到一区，在一片空地上发现了一个可疑分子，此人说在二区等洛克人就闪了。得，还得找。返回二区出门后一直往下走，在尽头找到了那厮，还等什么，直接开打就是。随着敌人的爆炸，洛克人又为民除了一恶（笑）。完成任务后别忘了去找委托人拿奖品，先退出网络，再进入一次，在秋原网络二区找到绿人，通过连续三战考验。战后突然空间发生扭曲，而且失去了及时退出网络的功能，更糟糕的是就连卡片都全数丢失了（汗）。先赶紧逃出网络再说。原来是热斗的PET出问题了。热斗这几天也只有闲在家里老实待着了。一天，热斗坐在餐桌上品尝妈妈的美味早点，忽然门铃响了，回头一看原来是爸爸回来了。终于是等到了啊，热斗把PET拿出来交给爸爸修理。终于是可以安心睡觉了，上楼调查床觉觉咯。



温泉旅行

次日醒来，洛克人催热斗速去学校。原来今天学校有个郊外的温泉旅行活动，大家正等着热斗呢，在先生的带领下，热斗和同学们一道乘地铁来到活动所在地。右边是动物园，暂时不让进，左行过桥来到一家古典风格的温泉旅馆。这家旅馆被小学给包了（爽）。上楼后发现地方倒是挺宽敞的，进屋后从后门通到外面，尽头的路被一铁门挡住，上面红字写着“立入禁止”。此时先生叫我们了，终于开始泡温泉啦。浴后大家在房间玩枕头战，一时间只见枕头满屋飞。晚上爸爸发来电子邮件教热斗通过零件组合给洛克人升级，爸爸会有示范说明，一定要看仔细了。改造完毕后出门，爸爸又发来电子邮件，告知零件改造的知识。出旅馆，门口旁边的小卖部的姐姐也可挑战。战后去动物园门口和同学们汇合，由先生统一带领进入参观。调查左上角的机器可得到一道具。好多可爱的动物啊，可得好好看看。一区看够了再从右边的通道去二区瞧瞧。欣赏其他的动物后，热斗来到最后一个狮子笼前（调查）。突然动物从笼子里面跑了出来，就熊猫老实还在里面待着。现在四周的路都被动物给堵了，只有走熊猫舍的通道去一区了，在通道拐角处可以R键进入电脑网络中。来到一区后听德加欧说他的小表弟失踪了，这下可麻烦了。现在走入口处房子旁边的小道，这条路可以通向旅馆的后面，也就是那个立入禁止的铁门了。







去动物园门口抬头一看，小表弟被秃鹫抓着飞到高压电塔上面去了。热斗奋力吸引秃鹫的注意才把它引了下来，但攻击了一下热斗后那厮又飞回去了（汗）。热斗再次进入动物园来到二区大熊猫房间前，R键让洛克人进入全动物园唯一还正常工作的控制台（难怪大熊猫没出来）。一直往左走会发现有个小兵挡住了去路，回头和走廊上的绿人对话，带它前去搞定路障就行。清楚路障必须遵循一个原则就是先和路障对话，再去找绿人，继续前进，接下来又碰到了路障，这次不远处有三个绿人，正确的是找右侧通道上的那个。在这里的另一条路上有道具别错过。一直来到电脑二区，这次的路障要找中间那个绿人搞定它。再接下来就是找顺数第二个绿人，第三个和第一个。进入电脑三区，这里的路障需要同时找两个的绿人才能击破，正确的上面两个。接下来是最左侧和最右侧的。





进入电脑四区，先找最下面的绿人搞定单个的路障。再深入去找上面和左边的绿人去搞定那两个路障。然后会出现三个路障，也就是说必须找到三个绿人才行：最左侧通道上的和近处右侧及右侧上面那个绿人。通过后在网络尽头发现一机器兽，正是总BOSS老头派来的那个面目狰狞的家伙。对付它最好的办法就是在第一线引诱它，等它要出招的时候急退避之。在战斗之前建议把剑卡片全换上来用（系统菜单第一项），看准其出招时给其重创，和它论持久战可是折磨自己的手指（笑）。随着BOSS消失的光雾中，动物园算是逃过了一难。此后如果去科学省网络一区入口旁边的那条死胡同尽头还会碰到强化版的BOSS。对了，德加欧的小表弟还在高压台上呢，赶到时正好小家伙醒了过来，迷迷糊糊就一头栽下来，好在德加欧在下面一把将其接住，这件事也就算是化险为夷了。另一方面，部下的再一次失利令老头恼怒的抓狂。

N1资格认证

一个月过去了。一日课后，热斗和胖子他们聊了几句后电子邮件来了，一看原来是老朋友日暮，日暮的店就在出学校后不远处。进去后找到咱们的爆

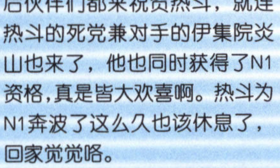


炸头日暮老兄，他果然有点事，要热斗帮忙找一样东西。此时雅伊托发来邮件告诉热斗科学省的网络已经开通了。和商店内那个机器人对话，正确输入密码后就会得到相应的道具了。而密码则要去温泉村的地铁站里每花500G买一次东西得到一个密码。左边的机器人牌子处可以进入。在门口蓝色的机器就是卡片合成机了，善加利用吧。现在如果去到科学省，会发现之前不能进入的电脑室现在可以通行了。R键进入网络中就直接到达了科学省网络广场（方便啊）。从日暮商店出来后，先去地铁站和那个叔叔对话，他上次到温泉旅馆旅游时把东西忘在房间里了。乘车前往温泉旅馆，上楼进屋调查旁边的桌子拿到叔叔的东西。再把东西交给他就能得到东西，交给日暮，再接受他的委托去网络打一个敌人。



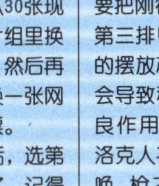






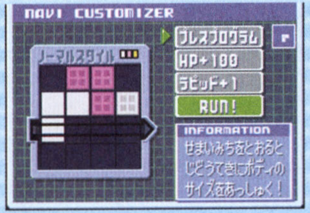
然后回家进入网络中，敌人在一区入口处等着。这次要与三个剑士对决，初次接触本系列的人可能会大呼苦手。把大杀伤力的剑等卡片放在前面就好打多了。回头再去找日暮，得到一道具，并被告知再去科学省网络二区一趟。来到科学省，从广场区进入二区，一出来先把日暮给的道具交给红人。再回到秋原町找日暮拿到一个道具就彻底完成委托任务了（汗）。此时DNN组织发来邮件邀请热斗去网络总部参加总预选赛。再乘地铁去科学省进入网络。到下面的区域和那个黄色衣服的女孩对话，她要洛克人拿一张剑士的E级卡片给她。先查看一下，如果卡片组里有这张卡的话就把它从30张现役卡片组里换下来，然后再给她换一张网络车票。





现在去科学省的网络车站和剪票员对话，选第二项就能乘车到达一个决赛（温泉）广场了。记得到这里的商店买装备。一直走到揭示版前找到黄人报名。在一定时间内正确输入60次指令即可拿到一道具。然后继续前进在快到尽头处再找一黄人报名，此时DDN组织已经派了五名专人到各地，现在必须去找到并通过他们的考验才行。退出网络，乘车回秋原町。一出地铁就听一姐姐说看到DNN的人去了学校。热斗来到学校一打听DNN的人在职员室，进去果然找到了他，上前接受挑战吧。还有一个人在街上，出学校左行就能看到。去温泉村，一个在动物园里，就在通往温泉旅馆的那条小路上的房子后面。还有一个人在温泉里找到了他。最后一个乘地铁前往科学省，就在大街逮到了那厮。五个人全部搞定后就进科学省网络，再转乘网络车去决赛广场找黄人吧，再通过连续三战的考验就算是最终得到N1的资格认证了。战后伙伴们都来祝贺热斗，就连热斗的死党兼对手的伊集院炎山也来了，他也同时获得了N1资格，真是皆大欢喜啊。热斗为N1奔波了这么久也该休息了，回家觉觉咯。

次日清晨爸爸发来邮件说要出差三天。出门后来到旁边的美伊露家里，日暮也来了，又要热斗帮他找一张卡片，一般来说现在应该已经有这张卡片了（吹飞机）。再与他对话后，美伊露说要做点心盛情款待咱们。突然厨房发生事故，美伊露和先生都被围困了。热斗见状立即上楼让洛克人进入网络，果然是有人在作怪。此时美伊露发来邮件把网络钥匙交给洛克人，打开路障后继续前进。BOSS所到之地会留下一团泡沫，跟随他的痕迹一直从二区三区追到一区车站。乘车来到决赛区终于追到了他，但通道洛克人还无法过去，只能眼睁睁的看着他逃走了。现在退出网络坐车去科学省进入爸爸研究室的主电脑里找那个绿人，战后得到最新芯片和PET装置。坐车回秋原町找日暮，再出门就会有个黄头发的人教热斗如何使用PET。装备好（菜单第四项）再去网络就拥有了穿行之前无法通过之路的能力了。这装备时是有要求的，一定要把刚得到的特殊能力芯片装上。而且必须放在第三排电源穿透线上才能起作用。但如果不合理的摆放芯片将会导致种种不良作用，比如洛克人不听使唤，枪不管用等等。相同颜色的芯片不能接触，装备好芯片后洛克人缩小继续前进找到了BOSS，但又被他的泡沫挡住去路。此时日暮来电。





速去秋原网络二区，在一片空地上干掉三个小兵。如果等级到了战后洛克人就会得到一次强化。退出网络后爸爸会发来邮件讲解强化洛克人的知识，这种形态的洛克人连射力超强，但缺点是在连射时的僵硬时间，特别是在对付机动性高的敌人时不利，但对于小杂兵又非常好用，这点应注意。此时再坐车去科学省进入网络一区，就是车站下面那条路，干掉空地上的几个小兵再坐网络列车去决赛网络一区，再干掉一批小兵得到消除泡沫的道具清除泡沫与BOSS对决。前期一定要保留体力，他会在最后发威。战后那家伙居然装可怜给洛克人玩起了猛虎落地式（磕头求饶），趁洛克人一不留神，那厮调头就想跑，刚跳起来就被炎山来了个赶尽杀绝式（起跳空中即被斩落马下）。好你个炎山，咱辛辛苦苦打的BOSS，你小子来摆酷，有种，不愧是热斗的好对手。厨房事件告一段落，回家睡大头觉吧。



DDN大会

次日DNN发来邮件。热斗想去找胖子商量，但他家的门锁了，看来还得上网络去找他。去秋原的网络车站路上有个传送点是通到胖子电脑里。进去找到那个绿人一打听，说是他去决赛一区了。洛克人又奔到那里，在一装置前找到了胖子。再去美伊露的电脑里找她（入口就在自家网络旁边），也别忘了去雅伊托的电脑找她。最后DNN又发来邮件把网络车票传给洛克人，现在去网络车站把票给剪票员就会多出一个选项，乘车前往比奇，通过传送来到网络广场，这里有强化零件商店，必买。然后再和旁边的绿人对话在一分种内成功输入90次指令可得一道具，再到上面有揭示板的地方找那个黄衣服女孩报名即可。现在去比齐一区，发现大家被敌人包围了。一路杀敌终于来到敌群处，洛克人正要动手开打，炎山又出来抢了洛克人的风头。而计划又一次被破坏的总BOSS老头更是恼羞成怒，又在计划着更大的阴谋。





回到家里，妈妈让热斗把一样东西送到科学省交给爸爸。出门后收到了美伊露的邮件，顺便去她家看看。来到爸爸的研究室发现爸爸不在，就把东西交给那个长头发的研究员。出门后碰到了爸爸和

炎山,爸爸给了热斗最新型的PET,差不多就该回家睡觉了。次日胖子发来邮件相约在比奇见面。今天是大会日,到地铁自动售票机买票就会出现比奇。来到比奇城进入DNN大楼。这里有个戴头巾叫荒驹的人,甚为狂妄,挑战之。击败他后砂山来提示大会就要开始。一路跟随箭头进入会场里,调查路上走廊拐角处的箱子可得道具。砂山是大会主持人。轮到参赛者登场了,砂山用标准的造势口气向大家介绍:光……热斗ING……(笑)。咱们的热斗也毫不含糊的对观众摆了个酷酷的波式,引来观众一片尖叫。另外那个荒驹和一个怪人也在参赛者之列。

出门后爸爸通过邮件传来道具。出DDN后别忘了进入DDN车中取道具。然后就该上船了,热斗与其他参赛者一道来到兹格古岛上。赛场就设在山洞里,第一考验。进入电脑后要与里面的人对话,去上面那条路上拿到网络钥匙,然后再去打开那道光门找到V牌。这就算是过了第一轮淘汰赛了,那四个没找到V牌的可怜虫就只有掉到陷阱里去了。通路打开了,继续前进。四人来到下一站,进入第二个门里,这次对决的敌手是温泉小卖店的姐姐,战后她掉落陷阱。终于到最后的决赛,热斗与胖子分在了一组。热斗、怪人、荒驹、炎山四人进入了决赛。回到比奇城,砂山发来邮件。进入DNN大厅后,主持小姐正在找炎山。最后热斗和主持人在河边找到了他。另外大厅里温泉姐姐还可以再挑战。进入大会会场,热斗和荒驹分在一组进行半决赛。战后就该轮到伊集院炎山和怪人对决了,热斗正在旁边想看好戏呢,美伊露发来邮件。出DNN一看原来是胖子来了,和他们聊了几句,此时从赛场中传来欢呼声,比赛开始了。但所有人都没有想到的是怪人正是砂山所化装的,败在炎山手下后他露出了真身,并趁机逃走。热斗立即追了出来,从走廊中的电梯上到二楼。砂山居然把炎山的爸爸绑架了,以此相要挟。好在热斗及时赶到,冲上前去把PET朝着砂山脑门就是一下子,把砂山击倒在地(非常搞笑)。然后就是与砂山的对决了,击败他后这次大会也就不了了之了。



热斗的小fans

但此次大会过程中雅伊托不慎受伤,住进了比齐医院。课后热斗和胖子、美伊露商量着要去探望一下。刚要走,一女同学跑来找热斗谈话,打发她后就乘地铁去比齐医院和胖子他们汇合。此时去DNN大厅找那个黄衣服的人会得到一个强化道具。二楼的电脑里有个HP加上限。在地铁站口找那个人花5600G还能买到一个道具。差不多就回到地铁区左行来到比齐医院,询问到服务台的护士姐姐,病房在二楼,调查大厅里那扇粉红色上面有个小兔子的门可拿到一道具。乘电梯来到2F进第二间病房,雅伊托说她要喝饮料,就由热斗去买吧。下楼来到服务台旁边的自动售货机买一瓶饮料,旁边那台红颜色的是加强型卡片组合机。热斗拿来饮料刚要走一个护士说一小病人还没回来,在海滩上找到那个小家伙,他也认出了眼前的就是DNN大会名人光热斗。一番劝导后小家伙回医院去了,把饮料送到雅伊托手上了。回到家中,妈妈说有人找,现正在房间等着呢。原来是荒驹,他此行是来打听炎山下落的。热斗干脆与他席地而坐聊了会才把他打发走。刚走胖子又发来邮件让热斗出来一下。

出门后在公园找到了胖子,此时荒驹也跑来揍热闹。事后荒驹说他在科学省等热斗,温泉姐姐发来邮件说自己商店的网络已经开通了传送点。科学省,荒驹站在揭示板旁等着呢,对话得知和前代一样,此时必须完成揭示版上的四个任务。一号任务的委托人在秋原町的学校职员室里,和他对话后就去科学省网络一区,从二区另一个通路过去,非车站那个。在电门前找到绿人并对话,然后到秋原网络二区的空地上找到紫人用一张卡片换得一道具。这张卡片就是一种飞行道具发射器的G级别卡,之前已经遇到过。退出网络,把东西交给职员室的人就完事了。再去科学省的揭示板处,现在可以看到第一个委托前面注明了"济"字。再接受二号任务吧。委托人在DNN大楼,进大门后找右边那个科学省工作人员装束的人,他要热斗帮忙去清除恶人。先到二楼进入走廊墙上的电话里(就是主电脑室门口的),击败一恶人。再去直播现场进入大赛对战机器里。最后出大楼进入电台的汽车里。干掉三恶人后再与委托人对话即可。三号任务要去到比齐网络一区,找到一个橙色人,连续五战后完成任务,并得到HP上限加20。最后一个任务的委托人在秋原町的公园里。接受委托后来到温泉村,之前不是温泉姐姐发来邮件吗,找她对战吧,战后得到她的网络钥匙。就地进入网络打开路障,找那个绿人对话,那厮还在ZZZ的打磕睡呢。退出网络,回秋原町找委托人就行了。然后再去科学省找荒驹就算是完事了,回家觉觉吧。

次日起床照常来到学校上课,和同学聊了一会,大家都发现今天德加欧还没来学校,此时先生说德加欧要暂时告别5年A组的同学们了。热斗闻之立即赶到胖子家,先生也带领全体同学来为德加欧送行。数日后热斗收到比齐病院的小Fans的邮件,乘地铁来到比齐,还是在海滩边找到了小家伙。还没聊几句他突然发病,立即前往医院三楼找到医生,然后再带路去到海滩。此后热斗决定去帮他拿一张他很喜欢的战斗卡片,这张卡片就是一种冰炮弹发射机的M级别卡。如果之前没有得到可以乘船去兹格古岛,进入到对战机里。PET芯片组里最好要装备有水属性芯片,就是红色五格的那块,这样会比较好找到那种敌人。得到卡片后回医院给小家伙。另外此时去DNN大厅还可以挑战荒驹。差不多就回家睡觉吧。



数日后小家伙又发来电子邮件让热斗去一趟医院。来到二楼病房,原来今天是他动手术的日子,此时护士小姐来把他送进了三楼手术室。热斗也担心来到三楼,手术室的灯亮了,手术开始。坐电梯下到一楼大厅,这里被异型植物所占据(生化危机?)。前往三楼,调查巨树后护士让热斗速去地下室,但此时电梯无法使用。现在只能走楼梯了,但就连楼梯的门也锁住了。进入网络里,这里的通路也被大树挡住了,要先去左边找那个绿人要一块芯片并装备上PET。现在去调查大树再用任意一张火属性的卡片就可烧掉大树。一路前进到总控制台击败一BOSS即可解决问题。要注意,攻击BOSS本身是没用的,必须从它放出的藤条入手。成功打开门后下到二楼,从最后面的那间病房的窗户跳下去。地下室的入口就在海滩上,到医院找门口的护士拿钥匙进入。此时电梯里出来一个人,原来正是BOSS老头派来的那个女孩。进入电脑,先到左边烧掉地上的植物,触动机关把电门打开与她对战。战后坐电梯去三楼手术室,但大门被锁住了,该洛克人出手了。这里的传送点都隐藏在植物下面,第一个传送点的正确位置在右边。通过传送来到四区,这里有一道电门,开关就隐藏在四大块的植物下面。正确的位置在左边那一大块里找。下一个转送点在倒数第二个植物下面。进入五区后就到BOSS的所在地了,一共要打开三个电门才能到传送点。其中左边树后的是在下面那块植物里。找到并打开三个开关后就是与BOSS的对决了,轻松搞定后医院植物变异事件就解决了。

次日乘地铁来到科学省,地铁站内和那个黄毛对话得知爸爸在电脑房。进入电脑房内。爸爸和工作人员把网络许可证交给热斗。出门后在去地铁站的路上碰到了一个红毛的家伙,聊了几句得知现在网络里又出现了敌人,此时研究员来指示热斗去网络一趟。就近从科学省网络车站去第二项,就是追击泡沫BOSS的网络二区。找到两个敌人并击败之红毛会发来电子邮件提供下一个敌人出现的地点,比齐。在二区干掉一个在一区作掉两个敌人后红毛又来电让热斗再去一趟科学省,在一区空地干掉最后一个敌人。此时突然敌大部队杀到,看眼形势不妙,红毛的喷火机器人来把他们都摆平了。此时在秋原网络广场来人发来邮件,在那里的揭示板前找到了这个发邮件的黄人。然后再去一趟医院,小家伙的病已经好的差不多了,他给了热斗一个网络钥

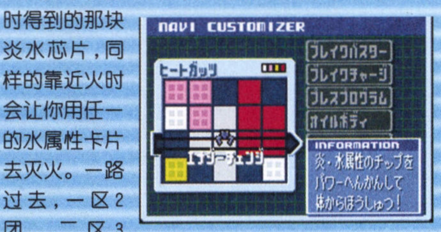




匙，可以打开比奇一区的一个路障。出门后红毛来交代了一些事让热斗来一趟科学省。在电脑房找到他，得到一道具并告知速去科学省网络一区。在那里找绿人对话，然后再退出网络找红毛，跟他出门到自动售货机前拿到一道具。随即进入自动售货机电脑里找绿机人对话，退出后再去爸爸的研究室找他拿一道具。就地进入电脑中找绿人，退出再找红毛拿一道具。

高潮

忙活了半天就回家休息吧。与此同时，科学省莫名其妙地发生了火灾。热斗刚要躺下睡觉就收到紧急邮件，速去科学省。乘地铁刚要出站就被工作人员挡住了，因为科学省已经戒严了。此时红毛发来邮件告知速去网络救火，现在只能回家上网，要灭火就必须在PET里装备之前在解决医院植物事件时得到的那块炎水芯片，同样的靠近火时会让你用任一的水属性卡片去灭火。一路过去，一区2团、二区3团、三区3团、去网络车站的路上1团。完成任务后红毛会发来电子邮件让热斗再去科学省灭火。正好可以坐网络列车到达，分别在一二区灭掉3团火。完成后红毛会来邮件。坐地铁去温泉，从小卖部进入网络，分别灭掉一二区的3团火。其中一区有1团火要从二区绕道才能到达。完工后红毛会来电子邮件通知前往比齐网络分别灭掉一二区的3团火，成功完成任务后红毛来电告知此时科学省的爸爸研究室已经情况紧急。立即坐网络列车去比齐，二区有个传送点是通向最新的乌拉区，旁边有紫恶人的那个。来到乌拉网络，一路前往三区，路上要从二区的一个通道回到一区然后再绕到三区。走着突然发生地震把路给震断了，在此期间有个神秘的黄人出现。回到三区的入口处击败敌人继续前进，此时出现的BOSS居然会是红毛？难道……管不那么多了，杀！战后出现的人更是令阿俊眼前一亮，正是2代的最终真-BOSS啊。他一击将红毛的机器人灭掉，然后又将洛克人放倒（此战必败），正欲下毒手时神秘黄人出手了，一时也奈何不了，他就也收到老头的招唤走了。不管怎么说，这次的火灾算是平息了。热斗不放心的赶到爸爸的研究室，果然爸爸终于支持不住昏倒了。把爸爸送到医院出来后就回家休息吧，那老家伙是不会罢手的，明天还有的忙了。





次日，美伊露和雅伊托来家里看望热斗。出门后炎山说在科学省等热斗。先去医院探望爸爸的病情吧，就连2代中的最终BOSS男孩也来了。收到工作人员的邮件，去科学省的电脑房，这里多了一个奇怪的机器，进入其中后大有名堂。先不要管那么多，和炎山对话后得到新的芯片，进入网络后一定要装备到PET上，而且一定要装备在第三排电流线上才有效。再去乌拉三区，与一敌人对话让其让路后继续前进。来到乌拉广场，这里有芯片商店，全收入吧。和广场上的人对话，然后到巨型装置处，洛克人被一群敌人围住。现在要去乌拉的一二三区消灭敌人，三区是连续四战，一区和二区分别有三人。击败十人后就是艰苦的排位战了。先去兹格岛网络里找到一紫色飘浮人，干掉他取得第十位。美伊露来电让去动物园熊猫前电脑二区，在这里干掉四个敌人然后再去比齐一区，利用小Fans给的网络钥匙打开路障后的传送点来到医院二区，与漂浮人对话取得第九位。在乌拉三区干掉BOSS得到第八位，注意这里是连续两战。去校长电脑二区找到漂浮人，再去医院二楼第二间病房调查并得到墙上的饰物，回去给他即可得到第七位。收到炎山的邮件去秋原网络广场，看左边那个揭示板第一条留言。去乌拉二区那个挡路的敌人就会让开，进入四区通过传送上到高层。路过一个网络商人，再走到底往下一直到断裂处，落入了敌人的陷阱。眼看就要被石头砸中，德加欧挺身而出把敌人干掉，再战胜胖子就能直接获得第三位。去DNN大会赛场，进入决斗机器里，击败神灯取得第二位。温泉旅馆，在温泉的后面有个山洞，乘电梯下到地下电脑室。进入到乌拉广场巨型装置后面取得道具。此时小家伙来通知说科学省一区出事了，敌人抢走了重要的装置逃走了。立即前往出事地点，从敌人逃走的洞来到乌拉五区找到那家伙，击败他后真BOSS又登场并抢走了装置，洛克人试图用刚得到的道具击败他，可惜失败了。





热斗做了个恶梦，出门后秋原町已经发生了巨变，到处都是奇怪的机器。在地铁、公园、学校前和三个死党对话后科学省工作人员来电，让热斗速去科学省网络广场。找到炎山机器人得到道具，再坐车去科学省研究室找到炎山。此时秋原町的怪机器开始发威了，速去，在学校旁边进入其中击败敌人即可解决它。战后妈妈来电说爸爸出事了，去医院病房找到妈妈得到道具，调查床拿到爸爸留下的东西。再去科学省爸爸的研究室，进入那个以前不能进的房间，二人上演了一出父子情深的感情戏（笑）。热斗决定只身前去敌人总部探探，但比齐的船不让开。只能先回秋原町，去雅伊托家（黄房子）和她商量一下就回家睡觉吧。次日爸爸用邮件传来道具（一定要看）。来到比齐正要上船，死党几个来了，一行四人来到敌人总部。进入房间后刚要上电梯，黄毛来了，他给大家讲解了一下眼前的传送机器。但进入电脑世界中与真BOSS遭遇败下阵来（很像黑客帝国）。正要前进，遭遇一机器人，进入其中。电门要取得钥匙才能打开，注意要避开抓手。击败BOSS后继续前进，终于进入老头的研究室了。调查右边那个雕像，热斗一记漂亮的CHINA功夫将其踢入水中（酷）。前进的路上又遭遇了敌机器人，好在胖子及时赶到用石头堵住了其发射口。进入电脑干掉BOSS再取得钥匙打开电门击败砂山。





此时炎山也陷入困境，再进电脑杀敌。同样需要取得钥匙打开电门，展开车轮战（注意保留体力）。调查大门继续深入，这次遭遇的正是那个偷走装置的钻头。得到钥匙后进入电门后与钻头对决，最后还是被炎山给抢了风头（笑）。终于来到了敌人的巢穴，老头率领部下们正坐上黑客机器在电脑世界中等着呢。热斗坐上那个空机器也进入电脑世界中，EXE系列史上两个主角面对面了（超感动）。做好最后的调整吧，前面就是最终决战了。好卡片别舍不得用，强化芯片能换的全换上。首先是与真BOSS对阵，好打发，问题是EXE3真正的BOSS还在后头，最终机器。打它除了熟悉它的攻击套路并有绝对的耐心外（HP2000），关键还是战术。卡片组里一定要有那张“无敌乐器”，效果为其吹奏时洛克人全身无敌。并且要把它放在第一排的第二格，洛克人则冲在第二排的第三格（最前线）与BOSS肉搏。只要卡片足够，有绝对的耐心，战胜它只是时间问题。战后进屋内拿最后一个道具后就逃命去吧，但二人最终还是被困住，无奈洛克人舍身将热斗送出电脑世界。整个小岛都摇摇欲坠，一行人乘船回到了比齐港口。而洛克人则失去了音讯，热斗为此甚为伤感，大家都非常同情他。就这样热斗升入了秋原小学的6年级。但阿俊和所有的ROCKMAN迷们一样，坚信洛克人一定会在EXE4中登场的。穿版后标题画面会多出一个星号，接续记录将进入诸多隐蔽要素全开的二次冒险旅程中。



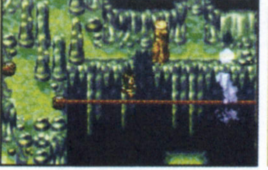
■文/不思议のBOSS：南昌 严俊

GAME BOY ADVANCE®
ゲームボーイ アドバンス®

黄金の太陽
失われし時代

任天堂出品
掌上RPG王者之续篇

发售日：2002年6月28日





1.デリィ村	21.オゼニア北の小岛
2.海神祥のやしろ	22.レムリア
3.ガントラ寺	23.大イースト海北の宝岛
4.デカン高原	24.ガイアロック、イスモ村
5.マドラの町	25.まの海の东の小岛
6.ゴンドワナ大陆をむすぶカケ	26.ガラパス岛
7.アラフラの町	27.アクアロック
8.ミーカサラ村	28.サウスアイランド东の小岛
9.ヤンビさばく	29.サウスアイランドのとう
10.エアーズロック	30.マグマロック
11.ボビーチー村	31.ゴンドワナ大陆西の小屋
12.ヤラム村	32.ジュピターとうだい
13.タウボぬま	33.ギアナ村
14.ニリ村	34.アテカ大陆のいりえ
15.ミングさんみゃく	35.アテカ大陆南西の小岛
16.キボンボ村	36.ヘスペリア大陆南西の小屋
17.インドリ大陆西の小岛	37.ロッホ村
18.チャンパ村	38.シャーマン村
19.アンコール遗迹	39.クエルト岛
20.アンカラ大陆南东の小岛	40.ブロクス村

游戏刚开始只是交代一些和一代相关的情节，ガルシア、ジャスミン、アレクス、スクレー4人在ヴィーナス灯台分头行动(此时一代中的ロビン一行人还没有来到这里)，ジャスミン和スクレー出灯台向西来到スハーラのつうこうゲート，顺着藤蔓爬到下方山洞，发现ロビン和大臣见过的那艘沉船，可是因为没有动力而无法发动。正在这时，アレクス也来到这里，由于ヴィーナス灯台被点燃而发生了



地震，他们所在的半岛从大陆分离出来，成为浮游岛（大陆漂移学说?!），当ジャスミン和スクレー醒来的时候，发现ガルシア和シバ居然也在这岛上。由地震产生的海啸再次袭击众人，ガルシア苏醒后发现浮游岛已经和インドラ大陆连接起来，而アレクス和沉船都消失了。

デリィ村

这个村子也被海啸给冲了一把，样子比较惨。从下方出村，先向南偏西走，过桥处转向东北即可到达カンドラ寺。

カンドラ寺

围墙左上方有可以用旋风魔法打开的洞口，最后从水井爬入寺庙。跟着大厅内的和尚进入试练洞穴，在一个有间歇喷泉的房间，用柱子压住一个喷出口会令另外一个喷起更高的水柱，裁踩着上面的圆台能够到达上层。上层宝箱里放有しんぴのカード，装备后习得ブルーフ(一定时间不遇敌)，“走钢丝”的时候要用移动（ムーブ）魔法推柱子，堵住喷水口。后面那只挡路的汤锅也要用移动魔法推



攻略流程

开。战胜BOSS即可从主持那里获得リリースのペブル这个掌握结绳（リリース）魔法的宝物。

海神祥のやしろ

目前还不能进入最深处，只能用结绳魔法救出儿童，顺便抓个精灵。

デカン高原

有些宝箱需要故意掉进落穴才能拿到。那种长着树叶的柱子是可以爬上顶端的，配合移动魔法便成为很方便的跳板。途中追捕遇到的火属性精灵，从上层落穴掉下来砸它能够拿到ブレスのキューブ，装备后可以使用打击（ブレス）魔法。

マドラの町

到左下角的牢房与ピカード见面，不过目前他还不能被释放。从旅馆二层阳台向左，经过卖货摊位的顶棚可以到达村子左上方的宝箱处。离开城镇向东北方走，经过ゴンドワナ大陆をむすぶカケ再拐向南，进入ヤンビ沙漠。

ヤンビさばく

途中会遇到マドラの町的镇长等人。然后用打击魔法找到藏在柱子后的楼梯，在深处遭遇会地遁术的BOSS，要看准时机砸下柱子令其改变前进路线，最后逼入石头圈。战胜他即可得到スコップのジム，掌握挖掘魔法。



挖开脚下沙地，利用喷出的地下水离开地洞。回到镇长那边，在人群左下方有4块石头的地方使用挖掘，经过地道发现水池。告诉镇长他们，大家都可以平安渡过沙漠了。

アラフラの町

从右上方进入アラフラのみなと，下到船舱内打败BOSS。

エアーズロック

从アラフラの町方向进入沙漠(ヤンビさばく)，一直向下走，顺着路牌旁边流沙滑下去便是通向エアーズロック的山洞。入口处分布着一种拥有风之力的石头，对它使用旋风(スピン)魔法可以吹开挡路的沙墙，而对那旋风状雕塑使用则能够发现向上攀登的路。然后一边利用已有魔法开路，一边“搭乘”人面雕像吹出的旋风，展转进入山体内部。

同样还是以旋风魔法为主，在有很多柱子的地方把它们按图中所示排列，最后打通下方沙墙。后面有喷气孔的房间要把堵住气孔的柱子移开，改变气流出口。到下层利用石头加强旋风魔法威力，改变旋转独木桥的方向。到达最底层对旋风雕塑使用旋风魔法，然后“搭乘”人面雕像的旋风再启动上层的人面雕像，这样一来很多地方都可以搭乘“旋风飞车”了（有些人面雕像要先移动或者用旋风吹到另一个地方）。从上层沿着左边房间下到底部，乘旋风到右边往上爬，进入半空中的门，シバ从石板上学到心眼（イマジン）魔法。离开这个房间也要用到这个魔法。



ゴンドワナをむすぶガケ

经过マドラの町的时候得知ピカード已经逃跑了。来到这个大陆板块相接的地方，用挖掘魔法在小狗嗅的地方挖出喷泉，让它把主角冲到高处就能通过这里了。

ミングさんみゃく

从ニリ村往北走就是这个关卡，为了不被卫兵

发现，要利用箱子和树桩前进(注意树桩上的藤蔓有梯子的功能)。对付后面的狗有两种办法：一是把柱子推下去将其堵在里面；另一种方法是对前面的木箱使用晃动（スライド）魔法，掉下来的骨头会吸引狗的注意。然后用旋风魔法吹开右边的洞口，顺利通过关卡。

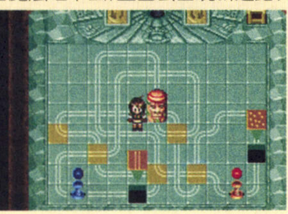


キボンボ村

村子入口左边使用结绳魔法，再利用图腾柱和屋顶来到村子上方的神像前，ピカード在这里会加入队伍。绕到神像右边，用挖掘魔法打开入口，众人进入ガンボマ像ないぶ。

ガンボマ像ないぶ

有个地方要用结绳魔法强行终止机械运转才能通过，后面有些齿轮是可以跳上去的。上到中间的机械室后要分别从两边下去，把底下闪光齿轮左右两边的柱子用打击魔法砸下去，上面会出现新通路，来到神像头部需要接通能源回路，让双眼发出的电流会合到中央的头像处，先用打击魔法砸上方柱子令电路板升起，然后踩左或右边的旋转开关，转好一个电路板就过去用打击魔法砸进去，每过一段时间就会有电流发出，成功之后神像会把宝石くるすいしょう“吃”进去，追到里面即可拿到手。



マドラの町

到左上方镇长家里交谈，离开前获得使用龙卷风魔法（サイクロン）的宝物サイクロンのピース。

インドラ大陆东のはまべ

此地位于デカン高原东南出口的南边，那艘没有动力的船正停在这里。打败船舱内的怪物，用くるすいしょう发动引擎，“大航海时代”到来了。

ガイアロック

从山体外部攀登，途中利用垂下的藤蔓做绳梯(对够不着的藤蔓用旋风魔法)。在山顶的祭坛前使用心眼魔法找到“おどるにんぎょう”。回到地面进入正门，把“おどるにんぎょう”放在祭坛上。右侧门内对草地使用龙卷风魔法会出现浮动平台，但只有进入左侧门才能用到它们。再往深处走要注意使用龙卷风魔法(见到蜘蛛网也用此魔法)，并在每个祭坛处使用“おどるにんぎょう”。当4道光线会聚在绿龙处的时候，返回正门往上方走，在循环迷宫内按照上、左、左、上、上、右、上、上、右、上、上、右、上、上的顺序前进便到达BOSS绿龙跟前。打败它可以从石板上学会遁地（サンド）魔法，钻过石头调查绿龙身后水沟的末端可以得到优质武器あまくものつるぎ。

デリィ村

进入教堂，用冻结(チルド)魔法把左边两滩水造成冰柱，获得神像下的かいじんのしずく。

海神梓のやしろ

在地下神像前使用心眼魔法能够看到隐藏石头，踩着它过水面到神像前使用かいじんのしずく，得到みぎのほこさき。

アンコール遺迹

这个迷宫里充满了沙子，遁地魔法肯定是要经常用的。沿途看到不完整的雕像就要拼好，遇到沙子不足的房间必须触发机关让流沙来填满沙坑。最后的雕像一拼好就朝主角冲来，只有立即朝下跑，用遁地魔法藏到沙子底下，等雕像过去之后就能进入它原先堵着的入口。最后在塔顶找到ひだりのほこさき。



ガラパス島

对村子中央的水滴状雕塑使用降水（アクア）魔法，打开南边アクアロック的入口。

アクアロック

看见不喷水的石像和水滴状雕塑使用降水魔法，途中会得到アクエリアスのいし，对深处的柱子使用，最后ピカード学会新魔法——蒸发(ドライ)。

サウスアイランドのとう

先走左右两侧的门，主要用蒸发魔法开路，在一堵冰壁前用心眼找隐藏通道，取得可以使用爆破(バースト)魔法的宝物バーストのブローチ。



现在可以回到入口处走中间的路，对冰块使用爆破魔法，得到まんなかのほこさき。现在三插戟的部件都凑齐了。

アラフラの町

来到アラフラのみなと，用爆破魔法炸开压住桅杆的岩石使船只的维修顺利进行，同时得知以前抓住的パヤヤーム逃跑了。

チャンパ村

这里是パヤヤーム的老家，在上方山洞最高层找到他，战胜BOSS后与巫婆交谈，把三插戟的部件都给她，再使用心眼魔法即可获得完整的三插戟（3つまたのヤリ）。

ヤラム村

这里除了那个会打造武器的铁匠，和村子右侧空地上的孩子一起参加游戏，记住他们行走的路线。

まの海

世界东部海域低纬度地区被云雾所覆盖的部分就是まの海，南侧两块巨大的礁石是入口标志，里面

解谜用魔法

旋风（スピン）	シバ初期具备能力，可以吹散挡住洞口的树叶。
移动（ムーブ）	ガルシア初期具备能力，用来移动柱子、石头等（可移动物体下会有虚线标出移动范围）。
结绳（リリース）	从围墙左上方洞口进入カンドラ寺，通过里面的洞穴即可从主持那里获得リリースのペブル，装备即可掌握。作用是在两个桩子之间架设绳桥。
打击（プレス）	经过デカン高原追捕火属性精灵时，从上层落穴掉下来砸它能够拿到プレスのキューブ，装备即可掌握。作用是将特殊的柱子砸入地下。
晃动（スライド）	マドラの町入口处向右，经过4个墓碑进入上方地洞，然后使用移动魔法拉下柱子(图7)，在深处的宝箱里找到スライドのピッド，装备即可掌握魔法。在特定地点使用可以把高处的物品晃下来。
挖掘（スコップ）	随情节发展打败ヤンビさばく的BOSS，得到スコップのジム，装备即可掌握。用来挖掘地面，寻找隐藏物品或机关。
心眼（イマジン）	随情节发展在エアーズロック内部学会（下文有详细描述）。使用后可以看到隐藏物体（一般来说如果某样东西围成圈，那么中间往往有隐藏物体）。
降水（アクア）	ピカード初期具备能力，一般是给缺水的机关加水。
冻结（チルド）	ピカード初期具备能力，可以把地上的水做成冰柱。
龙卷风（サイクロン）	随情节发展，离开キボンボ村回到マドラの町与镇长交谈，最后获得サイクロンのピース，装备即可使用。用来吹散地面上的草丛或者落叶。
遁地（サンド）	打败ガイアロック的绿龙可以学会，能够钻到沙子底下移动。
蒸发（ドライ）	在アクアロック内部学会，用来消除小片水域。
爆破（バースト）	在サウスアイランドのとう内部找到バーストのブローチ，装备即可掌握。可以炸开小型岩石。
沉没（グラインド）	随情节发展，レムリア的国王会赠送使用这个魔法的宝物——グラインドのロック。用途是把水中礁石降下，便于船只通过。
浮空（グラビティ）	随情节发展，在シャーマン村的比赛中胜出即可得到グラビティのヒスイ。在有紫色能量汇集的特定地点使用能够空中行走。
喷火（プロミネンス）	在マグマロック习得，对火焰使用可以喷射出火柱，一般用来引燃其他的灯台等。
传送（テレポート）	在マーズとうだい找到テレポートのラピス，装备即可掌握。迷宫中用来在圆形图案之间进行传送，地图画面上可以在各个村子之间传送。



布满了漩涡和急流，只有按照ヤラム村儿童玩耍的路线走才能通过（村子里的树桩和这里的火山口对应，月亮和星星标记分别对应这里有同样标记的礁石，要在相应的地点转圈），在出口处遇到BOSS，须对他使用一次三插戟才能进行有效攻击。

レムリア

这是个水上都市，在宫殿和民居内发展情节得到グラインドのロック这个可以掌握沉没（グラインド）魔法的宝物，对ゴンドワナ大陆をむすぶガケ水道内的礁石使用该魔法，即可进入西部海域。



シャーマン村

与这里的族长交谈，使用シャーマンのツエ（此物品在游戏开始就有了，而且卖不掉）。然后会进行一场类似一代里的越野赛跑+单打独斗，途中放在门口的蓝色宝箱必须放装备进去才能开门。比赛胜利即可得到使用浮空（グラビティ）魔法的宝物グラビティのヒスイ。

ジュピターとうだい

见到紫色能源汇集点就使用浮空魔法，而那些有螺旋纹理的圆锥或漏斗是可以用龙卷风魔法来相互传送的。先到左右两边的塔顶，分别用途中得到的あかいかぎ、あおいかぎ启动机关。然后在中间的塔顶附近与一代角色会合，战胜BOSS。



ギアナ村

一代角色正式加入队伍。

アテカ大のいりえ

船只装上了翅膀，成了飞船。按住B键可以飘起来越过浅滩，还可以从沙滩进入陆地。

マグマロック

先从外壁向上攀登，对石像使用爆破魔法。用移动魔法推开柱子可以进入内部，最终学得喷火魔法プロミネンス，利用这个魔法可获得マグマボール。

ロッホ村

调查大炮，然后使用点火魔法让大炮炸开墙壁，离开村子回到船上时发现已经安装了大炮。

大ウエスト海北のかいいき

这是西部海域最北端，需要用炮炸开挡路的巨型冰山（自动发生情节）。

プロクス村

找村长交谈发展情节，然后备足物品准备进入最后的迷宫。

マーズとうだい

见到挡路的大冰块先在上方使用下沉魔法，使它出现一些裂纹，然后到下面用爆破炸开入口。有灯台处使用喷火魔法会让龙头发出火焰弹扫清障碍，找到テレポートのラピス之后就可以在特殊圆形图案上使用传送（テレポート）魔法了，打败BOSS，对龙头使用ミスリルのふくろ，解答4个房间内的谜题（靠近墙壁上的图案会出现入口）使4色灯台点燃，在出现的圆形图案上使用传送魔法，不久就是最终BOSS战了。



★继承一代进度方法——

前提是要把《黄金太阳1》打穿，有一个通关记录。在一代标题画面处按住←+R再按START键，会看到最右边多出一个そうしん的图标，进去选择以前储存的通关记录，再选是用密码（パスワード）传送还是用连线通信（ケーブル）。前者又分为ゴールド、シルバー、ブロンズ三等，密码长度依次缩短，可以继承的信息量依次减少。后者则需要用通信线连接另一台GBA，在那边运行《黄金太阳2》。



进入《黄金太阳2》之后先给角色起名字，然后选择继承一代记录，再选继承方式。通信方式比较快捷，不过需要找到两台机器还有连线；密码方式比较烦琐，尤其是想继承所有信息的时候，要输入6页日文假名，错一个都不行。

其实不必在游戏刚开始的时候就继承一代进度，只要情节没有发展到与一代角色汇合，每次提取进度之前都可以选择こうしん图标进行操作。

★返回一代世界——



当船安上翅膀，获得飞行能力后，从ロッホ村南边偏西的沙滩开上陆地，船头朝东南方，顶着山边降落，这时下船即可回到《黄金太阳1》的区域。一切都是那么的熟悉，甚至可以回ハイティア村看看，只不过……

★隐藏召唤魔法——

召唤魔法除了同属性精灵组合外，还有混合型的，而且威力更大一些。但是必须先找到记载这些组合的石板才能在战斗中使用。下面公布各个石板的位置。

ザガン（地×1+火×1）	デカン高原东南出口西南方有个洞穴（インドラ大陆のどうけつ），在里面用移动和结绳魔法可以得到。
メガエラ（火×1+风×1）	ミーカサラ村东北，使用遁地魔法可以获得 。
フローラ（地×1+风×2）	启动エアースロック内部所有人面雕像以后（前文有详细描述），从顶层右边房间向下走，在有喷气孔的房间用旋风把柱子吹到下方再推下去即可找到右边的石板。
モロク（水×2+风×1）	マドラの町地下遗迹内，入口处要使用心眼魔法找到开关。
ユリシーズ（水×2+火×2）	イズモ村地下，用蒸发魔法可以进入。
エクリプス（水×2+风×3）	来到レムリア之后，把幸运金币（ラッキーメダル）扔到幸运水池正中可以得到（只有一个，得到以后再扔到中心就是给物品了）。
ハウレス（地×3+火×2）	アンガラ大　西北的洞窟内。
アズール（地×3+水×4）	大イースト海北の宝岛，必须掌握传送魔法才能到达深处。
カタストロフ（火×3+风×5）	某个岛的山洞里，要使用传送魔法到达深处。
カロン（地×8+风×2）	ギアナ村的アネモス神殿中。
コアトリー（水×3+风×3）	アステカ大陆东南方的洞窟内。
イリス（火×9+水×4）	ギアナ村的アネモス神殿最深处。
ダイダロス（地×3+火×4）	ヤンビさばく的洞窟内，使用遁地和传送魔法可以找到。





★锻造武器——

ヤラム村左上方的屋子里住着个铁匠，他可以把玩家收集到的特殊材料（比如矿石、破旧武器）锻造成优质装备。只要把材料给他，然后出一次村子，或者住一次旅馆，或者进一次教堂，再回来找他即可得到完成品。不过同一种材料能够锻造出多种装备，得到哪种就看各位的运气了。现将原料及可能锻造出的装备列举如下，同时指明持有原料的怪物和其出没地点：

原料	持有原料的怪物	可锻造装备	备注
オリハルコン	スカイドラゴン（アネモネ神殿）	エクスカリバー（武器）	随机发动セレスレジェンド；攻击力+180
		ステラアックス（武器）	随机发动スーパーノヴァ；攻击力+171
		ネビュラワンド（武器）	随机发动リバーススタ；攻击力+165
		ジリオンアーマー（盔甲）	攻击力+12；防御力+50
		コスモシールド（盾）	全属性耐性+20；防御力+49
		ビッグバングラブ（拳套）	火属性攻击+40；防御力+47
		ミレニアムヘルム（头盔）	HP+20；防御力+45
ミスリルぎん	ソウルアーミー（ヤンビきばく里的洞穴内）	レヴァテイン（武器）	随机发动ヘルファイア；攻击力+173
		ミスリルブレード（武器）	随机发动レーテアルビオン；攻击力+160
		ミスリルうでわ（护腕）	会心一击出现率上升；防御力+46
		ミスリルヘルム（头盔）	会心一击出现率上升；防御力+44
		ミスリルふく（衣服）	会心一击出现率上升；防御力+49
		サイキックサークル（头箍）	EP回复量+12；防御力+39
ダークマター	ワンダーバード	ダークサイドソード（武器）	诅咒装备；随机发动アケロングリーフ；攻击力+210
		テラーシールド（盾）	诅咒装备；攻击力+5；防御力+48
		デーモンサークル（头箍）	诅咒装备；会心一击出现率上升；防御力+50
		フィアーヘルム（头盔）	诅咒装备；攻击力+10；防御力+48
		ステルスアーマー（盔甲）	诅咒装备；地属性耐性−10；防御力+48
ドラゴンスキン	ウイングリザード（ヤンビきばく里的洞穴内）	ドラゴンメイル（盔甲）	水和火属性耐性+15；防御力+44
		ドラゴンヘルム（头盔）	水和火属性耐性+20；防御力+42
		ドラゴンシールド（盾）	水和火属性耐性+15；防御力+42
		ドラゴンローブ（袍子）	水和火属性耐性+18；防御力+42
		ドラゴンブーツ（靴子）	水、火和地属性耐性+10；防御力+13
スターダスト	サンドスコーピオン（ヤンビきばく里的洞穴内）	コメットメイス（武器）	随机发动アイスクラッシュ；攻击力+105
		ルナシールド（盾）	地属性耐性+30；防御力+33
		アストラルサークル（头箍）	EP上限+15；防御力+32
		スターダストリング（指轮）	战斗中使用，对敌造成沉默效果
		プラネットアーマー（盔甲）	全属性攻击+10；防御力+36
ひとかげのしっぽ	パイロヒドラ（大イースト海北の宝岛）	バーニングソード（武器）	随机发动ブレイズラッシュ；攻击力+157
		サラマンダーロッド（武器）	随机发动フレイムダンス；攻击力+156
		アポロンアックス（武器）	随机发动フレアバースト；攻击力+158
		アーダーローブ（袍子）	火属性攻击+20；火属性耐性+40 防御力+44
		フレイムシールド（盾）	火属性耐性+60；防御力+44
ティアストーン	ギルマンロード（大イースト海北の宝岛）	クラウドワンド（武器）	随机发动スタンクラウド；攻击力+98
		ピュアサークル（头箍）	水属性攻击+20；防御力+29
		クリアブレスレット（护腕）	水属性攻击+25；防御力+31
		せいれいのゆびわ（指轮）	战斗中使用，回复全体HP160
シルフのはね	ビッグシーグル（大イースト海北の宝岛）	シルフレイピア（武器）	随机发动アングリーゼファ；攻击力+124
		エアリアルグラブ（拳套）	速度+30；风属性攻击+20；防御力+37
		フェアリーベスト（衣服）	战斗中使用，回复单人HP200；防御力+38
		フワフワぼうし（帽子）	风属性耐性+20；防御力+34；幸运提高1.2倍
ゴーレムコア	ボムサラマンダー（アネモネ神殿）	タングステンメイス（武器）	随机发动ハンマースヒイア；攻击力+159
		ヒュージソード（武器）	随机发动ヘビーディバイド；攻击力+155
		ガイアアックス（武器）	随机发动アースマザー；攻击力+163
		クロノスメイル（盔甲）	HP上限+20；防御力+47
		タイタングラブ（拳套）	HP上限+30；防御力+43
破旧武器	一般在宝箱里找到	たましいのつるぎ（武器）	随机发动ソウルクラッシュ；攻击力+141
		ハグボーンメイス（武器）	随机发动ウィッチカース；攻击力+108
		りゅうぐうのツエ（武器）	随机发动エージングガス；攻击力+128
		コルセアシミター（武器）	随机发动ムーンスマッシュ；攻击力+90
		パイレーツサーベル（武器）	随机发动カサゴポイズン−攻击力+136
		せんちょうのオノ（武器）	战斗中使用，提高单人防御力；攻击力+95
		ローパーブレード（武器）	随机发动アーマーシュレッド；攻击力+101
		うみなりのツエ（武器）	随机发动ランブリンエナジ；攻击力+126
		おにのメイス（武器）	随机发动リスプアイ；攻击力+115



银河战士



在开始游戏之前，建议各位先在标题画面处等一等，看一些操作演示，这对以后的攻关和收集物品是很有帮助的。本文未必给出最快的通关路线，但是会写出所有物品的取得方法。

GBA	厂商：NINTENDO		发售日：2002年10月
	类型：ACT	价格：不明	其他：——

塞缪丝（Samus）又被派往SR388星球，监管生物研究。在那里她遭遇了一种新生命形态——寄生有机生命体X，几乎让她船毁人亡。获救后的塞缪丝被送到银河联盟总部。但是危险并没有过去，X在她体内增殖，大面积侵蚀强化服，同时使强化服与她的身体融合在一起，医生不得不像做手术一样小心地剥离它。而后，医生们从METROID的细胞里提取成分，制作了抗X疫苗，注射到塞缪丝的体内，才令她转危为安。



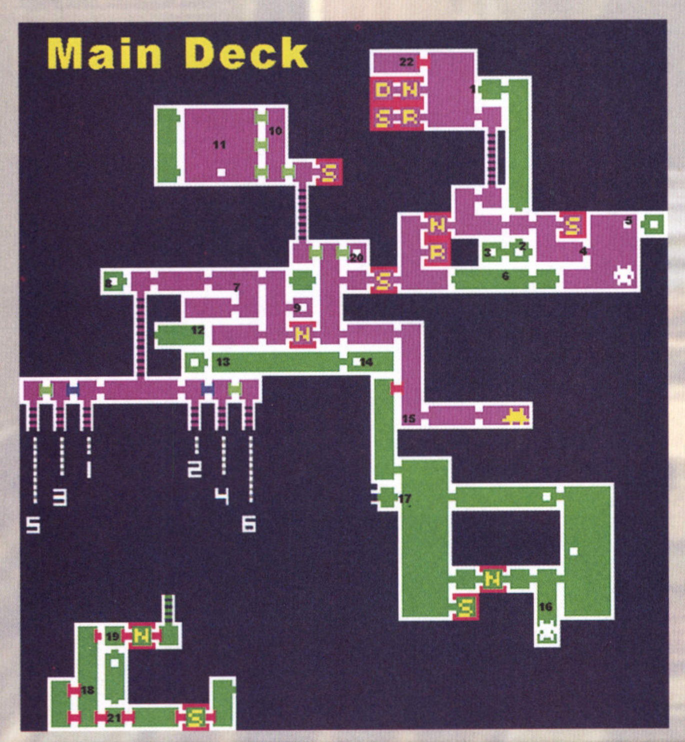
现在，塞缪丝正在去往B.S.L（Biologic Space Lab太空生物实验室）的轨道上。那里发生了奇怪的爆炸，此行正是要去调查。计算机将引导她完成这次任务，它不仅能与总部联络，还可以连接空间站的信息系统，为塞缪丝提供更多情报。

任务1

主甲板（Main Deck）

计算机建议塞缪丝去检查不久之前送到的货物，它们在检疫舱。由于地图上已经标明了位置，所以很容易找到那里。还可以利用这段时间熟悉一下操作，比如跳跃和抓住平台边沿等。检疫舱发现了被X感染的怪物。

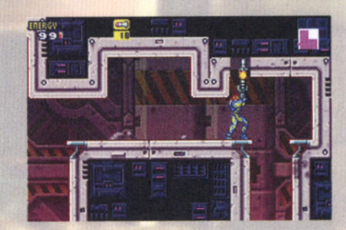
返回导航室，得知那些先期送来的生物标本已经被X感染，而且X可以伪装成被他们寄生过的生物的样子。所以即使杀死宿主，X也可以利用宿主的DNA再仿制一个新的。只有Metroid像是X的天敌，塞缪丝使用过疫苗后，身体细胞结构也发生了改变，不仅不会被X感染，而且可以吸收游离状态的X，用以补充能量和武器。紧接着，计算机探测到在右边区域有大型生命体迹象，X也在向那里聚集，这是一个危险的机会。



任务2

主甲板（Main Deck）

LV0舱门的锁已经打开，对那些闪着光的舱门射击即可。按照地图的指示往右侧区域走，经过导航室时，计算机通知塞缪丝总部为她提供了飞弹作为武器，不过要先到数据室下载。经右上方的电梯来到上层，下载完武器，却发现电力系统出故障了，电梯不能使用。这时要利用导航室外的空中平台向右跳，对（1）处墙壁上的小门发射飞弹即可打开通路。对里面挡路的变异生命也要用飞弹清除，然后走过去会自动掉落。射击左边墙角打通道路，不断寻找可以陷落的地板向下方行进，掉到（2）处时向右可以获得飞弹，增加飞弹携带量。然后进入左边的房间，打碎（3）处台阶上的砖块又得到一个飞弹。（4）处舱门上的怪物要在它睁开眼睛的时候用飞弹射击，同时注意它的“霸王翔吼拳”。走进去，抓着墙上的凹穴向右上走，路上得到能源。走到(5)处打开密道，里面找到能源，现在可以去见BOSS了。



这个BOSS只有用飞弹攻击它的正面才有效，而躲避它的进攻要抓住左右两边墙壁上的凹穴，等它滚过来的时候跳向另一方。实体击破以后会变成一个球，也要用飞弹攻击，如果没有弹药了，可以用枪射击，然后吸收游离出来的X。消灭并吸收它可以获得变球的能力（按两次↓），从左下方的细缝里离开，在（6）处要爬到梯子顶端向左射击打通道路。

回到地图中央的导航室，计算机告诉塞缪丝，在空间站的一区（Sector1）发现变异生命反应，那里有人工模拟的SR388生态环境，也

许可以找到与爆炸有关的线索。

按照第一个任务里的路线走到（7）处，一直向左，再乘电梯到下层。这时一个酷似塞缪丝的战士破墙而出，她的武器似乎可以破坏一切……

任务3

一区（Sector1）

来到一区的导航室，从计算机那里获得地图。但同时被告知通向上层主甲板的电梯遭破坏，而这里的X生物已经侵入了大气平衡系统，以制造对它们更有利的环境。这次的任务就是清除5个被侵入的平衡器。

首先来到（1）的位置，用飞弹射击风扇里面的变异生物（注意要从风扇右边的缺口打进去），完成后空气会变清洁。在（2）处蹲下射击右边的台阶，变成球进去取得能



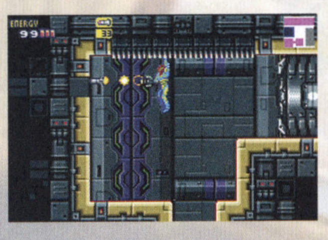
源。（3）处的房间里有第2个风扇，要注意可以打碎或自动陷落的砖块。

经过竖井（4），进入右边的存储室，射击右墙上的裂缝出现缺口，然后贴着墙壁跳起，空中变球再按住右滚进去，来到（5）处的竖井。这里用撞墙跳跃法可以一直爬到顶，获得飞弹。如果觉得难度大可以等以后得到空中跳跃能力再来取。

往回走进（6）处的门，一直来到竖井（7）。进左边顶部的门，利用天花板上的把手向左前进可以获得（8）处的飞弹。然后回到(7)处一直掉到底部,进右门到房间(9)。爬到右边的梯子上向左发射飞弹可以清理这个风扇。继续向右进入(10)处的房间有第4个风扇等着塞缪丝去清理，临走前记得去（11）那里拿飞弹。

走出右下角的舱门，竖井里的怪物要用飞弹解决，到顶进左门，在（12）的位置射击红灯可以打开障碍，而到了（13）处要用枪打碎左壁的砖块才能变成球通过。进入(14)处的房间，打碎左下角怪物手上的球BOSS就会出现。它的弱点是攻击前睁开的眼睛，用飞弹击破后获得光线枪蓄力的能力。

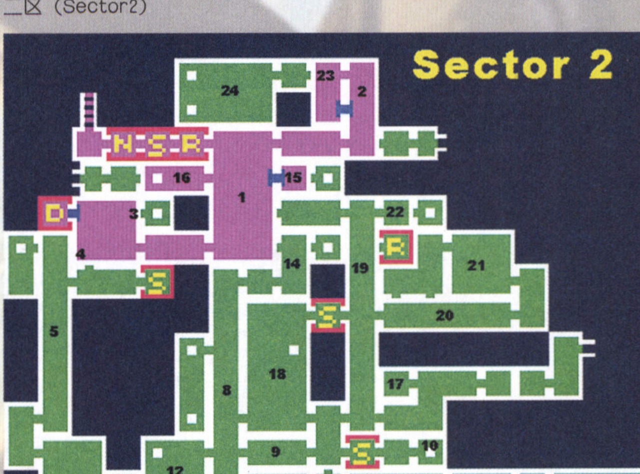
射击（15）处的天花板，跳到上



层，在（16）的位置用飞弹射击左壁，在里面得到飞弹。在（17）处只要打碎砖块就能把飞弹射入风扇里。5个风扇都清理过之后，塞缪丝回到导航室与计算机取得联络，发现在其他分区也有X在活动，下面将要到二区去调查。

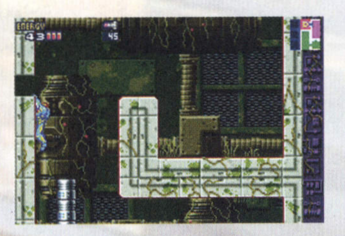
任务4

二区（Sector2）



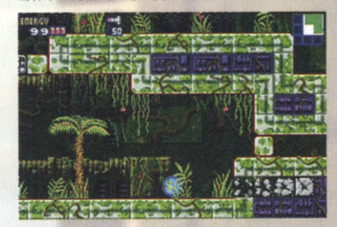
在二区的导航室，塞缪丝得到一个惊人的消息：那个酷似她的家伙是X仿制的塞缪丝（计算机称之为SA-X）！在她接受治疗的时候，剥离的强化服碎片被送到这里来研究，但是那上面残留的X用已获得的DNA复制出一个“塞缪丝”，同时也获得了她以往的强大力量。它借助强力炸弹逃出检疫舱，随后就大肆破坏，把所有X生物都放了出来。最要命的是，现在塞缪丝的能力是无法与SA-X相抗衡的。不过总部还是送来了新武器——炸弹。

进入大厅（1），在左下方打碎砖块，从下面绕上来进入右边顶部的门。走到（2）处的竖井，进左边顶部的门，站到圆盘上，即可打开LV1舱门的锁。现在可以回到大厅（1），进左下角的门，一直来到左边



的数据室得到安放炸弹的能力（变成球之后按B，可以连续安放4个，变成球的状态能被炸得跳起来）。

离开数据室，先在（3）的位置用炸弹把右边的墙炸出一条细缝，在里面获得飞弹。然后到（4）处用炸弹制造通向下方的出口，辗转进入竖井（5）。先在左上方一块砖上使用炸弹，借助升起的铁柱打碎左墙上的入口，到里面的房间后，用炸弹在中间偏左的地面上炸出铁柱，取得高处的飞弹。回到竖井（5），利用炸弹跳跃滚过细缝，再一直向下，不断炸开挡路的砖块。在（6）的位置



炸开隐藏通道，取得飞弹，向上射击即可离开。经过通道（7）的时候还是要炸出铁柱来垫脚。

经过竖井(8)和走廊(9),来到存储室后面的房间(10)取得能源。炸开这里的地面即可进入右边的BOSS的房间（13）。这里需要在它跳起来张开嘴的时候，从下面把飞弹射入，击中它的眼睛。之后获得高跳能力，而且球的状态也可以跳了。

回到走廊（9），在被破坏的门前用炸弹打开向下的通道。SA-X正好在（11）处的房间里，不要惊动她，等她走了再打碎右边的隔板，回到竖井(8)。那些像蝉蛹一样的东西暂时是无害的，还可以当作跳板。先到房间（12）取得左边的飞弹，然后沿竖井（8）一直向上，进入顶部右边的门。（14）房间右边墙上有道凹槽，钻到头炸开通道，又取得一个飞弹，然后从左上方的细缝返回（14），进入大厅（1）。现在可以去（14）

处了，炸开右边墙上中间的通道，里面有飞弹。接下一个任务前，还可以在房间（16）里拿一个飞弹，不过要注意跳过那两个变异植物。

情况总是越变越糟糕，这次计算机带来了四区被SA-X侵入的消息，塞缪丝解除舱门锁的同时，也等于为SA-X放行了。

任务5

四区（Sector4）

这次的任务是去消灭serris——一个很危险的生物样本，现在很可能已经被X感染。而这个分区的大部分都被水淹没，且通有致命电流。

走大厅（1）左下角的门，在大厅（2）里先到右上角，炸开左边的墙，从（3）处的缺口向上跳，使用撞墙跳来到（4）处，炸通左边的细缝，尽头处的墙角藏有一个飞弹。上方的墙壁用飞弹打通，走进去向下再向右走到头，打碎右壁顶部的砖拿到另一个飞弹。回到大厅（2），进左上角的门，在房间（5）里也走左上角的门，一直到（6）处获得一个能源。回到（5），改走左下角的门。一进去就向上射击打碎方砖，然后跳上去炸开一层天花板，从(7)处的缺口向上，左壁梯子顶部有暗道可以进入，里面是飞弹。往回走来到竖井（8），打碎头顶的方砖，一直向上，无路可走的时候就用炸弹和枪破坏附近的砖。顶部右边的存储室右壁有裂缝能滚进去，来到先前标出的目的地。然而水槽里的serris已经成为一堆骨架……

继续向右，进入（9）处的BOSS房间。这个仿制的serris移动速度很快，弱点只有头部，建议蹲在中间的平台上给光线枪蓄力，当它头部接近的时候发射。注意它被击中之后身体发光时是无敌的，尽量不要被它撞到水里去。干掉后得到冲刺能力。新能力马上就要使用，在(10)处的房间里，在隔板下从左端跑到右端，进入冲刺状态打通地板上的砖块，回到大厅（2）。

再次经过（5）来到竖井（8），进左边的门，一直向前跑进入冲刺状态，撞穿墙壁后停下，使用控制台把水位降低。控制台下面就有一个飞弹等着塞缪丝去拿，然后打穿刚才架在水面上的地板返回。从(11)处向右一直跑，用冲刺状态破坏墙壁，得到（12）处的飞弹。一直向前跑撞开方砖,就回到了大厅(2)。接受新任务前，先从房间（13）左下角向左走，到（14）处取得一个飞弹。

任务6

三区（Sector3）

总部发来了武器升级程序，计算机指示塞缪丝来这里的数据室下载，不过同样要先到安全控制室去解开LV2舱门的锁。

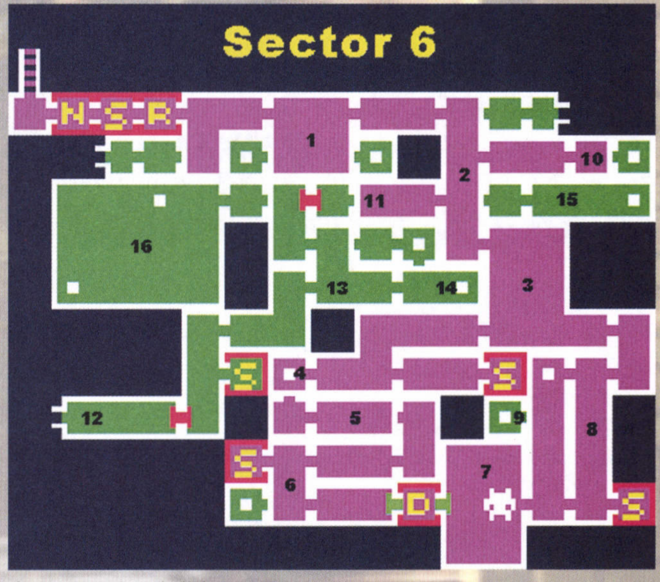
首先用光线枪扫平大厅（1）底部的障碍，然后从右下角向左跑，跑动中开枪打开左下角的舱门，撞开里面的墙壁来到走廊（2）。再从右边开始向左跑，进入冲刺状态后立即起跳，撞开左上角的砖，炸开通道，来到安控室。

随着LV2舱门的开启，这里也出现了X。在竖井（3）里，消灭最下面的长颈怪物向右走，会掉到隔离障碍后面，接着从左边舱门开始向右跑，破坏（4）处的地面，来到竖井（5）。在房间（6）的左壁上有两个地方可以炸开，进高处的那个，得到飞弹之后炸开头顶的砖，向右上前进，通过炸开的缺口来到走廊（7），一直向右就到了数据室。

回到走廊（8），发现地面破了个洞，跳下去一直向右可以得到飞弹。回到数据室外，受到一架机械螃蟹的攻击（类似FF8），它的弱点在躯干，可以抓在天花板上用飞弹向下攻击，可惜他最后会逃跑。利用它逃跑时打通的道路向上，来到走廊（9），用枪打碎（10）处的天花板，从（9）的左端开始跑，大约到（10）处进入冲刺，这时立即按↓，然后先按方向再按A从（10）处的缺口跳到上层，面朝左，先按方向再按A，空中开枪或者按↑终止翻滚，落地前先按A并立即按←，成功的话可以撞开左边的墙，得到飞弹（如果没有方向配合，会作出垂直冲刺，而这些空中冲刺的操作一定要掌握好）。在（11）的位置隐藏着一个能源，然后从左上方的细缝回到大厅（1）。

任务7

六区（Sector6）



由于以前使用过的数据室已经被毁，塞缪丝只好来这里下载，不过这里有部分来自五区的X，它们因为寒冷而改变了性质，吸收它们会对塞缪丝造成伤害。

大厅（1）左右下角都有密道可以炸开（要跳起放炸弹），左边可得到飞弹；右边的密室里可以炸开三条密道，进入最高处的才能得到能源。经过（2）来到（3）处，进左下角的门，并一直向左跑，撞开墙壁。房间(4)里有个能源，在它后面就有可以炸开的地板通向下层。在走廊（5）里，先顶到右边放炸弹，然后躲到下面细缝的左边，SA-X会为塞缪丝开路。到了（6）那里要小心方砖里的变异X，在左下角可以炸

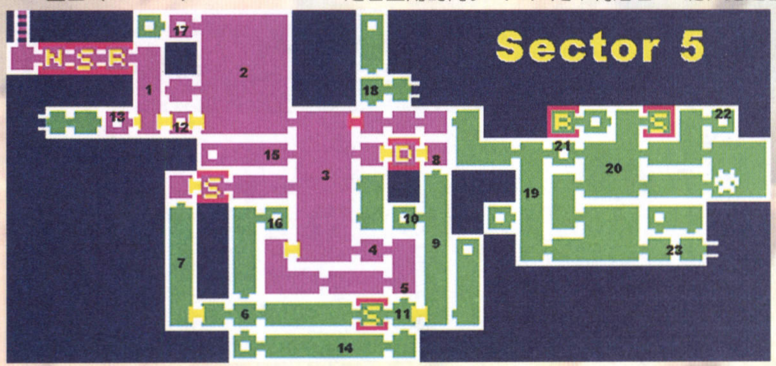
开通道，取得左边屋子里藏在左上角的飞弹。

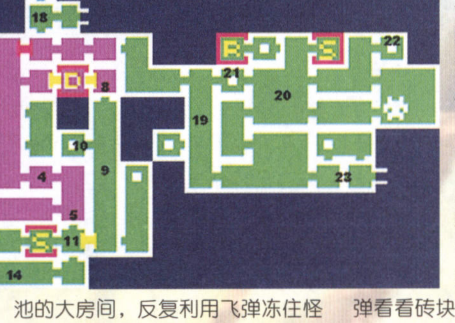
来到数据室，却发现X已经把这里破坏了。追着他来到大厅（7），用蓄力光线枪不断攻击它，最后获得抵御超高温和低温的能力。

向右来到竖井（8），进左上角的门，跳过去取得飞弹，并在向下掉落的时候按住左，从缺口处进入房间（9），射击天花板的正中得到飞弹。在回去的路上先到房间（10），炸开右下角的通道可以取得飞弹。

■任务8

五区（Sector5）





这回总部送来的是冰冻飞弹，塞缪丝来到五区进行下载。

爬到房间（1）左墙梯子的顶部，向右发射飞弹即可打开通道。进大厅（2）右下角的门，用冲刺破坏大厅（3）中间偏右的地面（掉下去之后射击右边的墙，跳到顶上打开左边的通道，这是返回时用的），再炸开底部中央的砖和（4）处的墙。（5）那里的地面可以打穿，从下层一直向左，经过房间（6）来到安控室，解除LV3舱门的锁。

竖井（7）左边的墙壁上藏有梯子，需要炸开才能爬到上层，经过存储室回到大厅（3）。现在可以进入数据室了，得到冰冻飞弹之后向右走，打开（8）处的地板，掉入竖井（9），抓着右壁上的梯子，用飞弹把空中的怪物冻住，踩在上面跳到左上方的平台。在房间（10）的左下角的墙壁里隐藏着一个能源。走到（11）的位置，用飞弹冻住长起来的植物就能跳回到上层。房间(12)的右上角藏着一个飞弹，要跳起来安放炸弹才能发现。

回到导航室，得知在三区的锅炉冷却系统出现未知故障，不断升高的温度可能触发自动毁灭系统而令整个空间站爆炸！时间只有6分钟了，塞缪丝必须立即赶到三区的控制室去解决危机。

■任务9

三区（Sector3）

进入竖井（5）左下角的舱门，在（12）处冻住怪物当作跳板，一直来到位于（13）处的控制室。干掉伪装成工作人员的X后，成功的开启了冷却系统，还得到大范围光线枪。

房间（14）藏着一个飞弹，需要炸开中央方砖的顶部。然后炸开右下角的墙壁，在（15）处用飞弹冻住着火的怪物，踩着它跳到高处，走右上角的门。（16）是个有熔岩池的大房间，反复利用飞弹冻住怪物作为落脚处，取得右上方的能源和中间的飞弹。

在走廊（2）偏右的地方炸开地板，下面小屋子右上方的天花板上藏着一个飞弹，（17）处还能拿到一个。在这里炸开左壁，扫清前方地面上的障碍，然后从右边起跑，到左边使用垂直冲刺撞入上层（注意在下落时要按住→），用光线枪打碎几处墙壁，再用炸弹在右边炸出铁柱，最终拿到左上方的能源。

计算机在空间站的生活分区探测到生命反应，有可能是幸存的工作人员，需要塞缪丝去调查。

■任务10

主甲板（Main Deck）

用冲刺撞开房间（8）里的墙壁取得飞弹，通过细缝进入房间（9）得到另一个。

来到竖井（10）的位置，进最高的门，向左走到头，然后打碎身后的地板到下一层，冲刺破坏最左边的地板，到下层拿到中间的飞弹，再跳进左壁上的密道，利用冻住怪兽的方法向上来到大厅（11）的左上角。操作机器打开舱门，几只可爱的动物跳了进来，原来是以前帮助过塞缪丝的Etecoon和Dachora，或许幸存者就只有它们了。

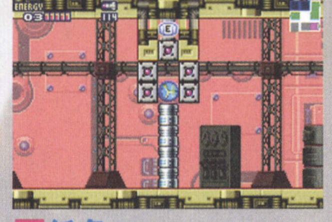
把这个消息告诉计算机之后，新武器“强力炸弹”也已经送到，要去五区下载。

■任务11

五区（Sector5）

房间（13）里可以拿到飞弹。下载了强力炸弹之后，经过（8）、（9）来到（11）的位置，使用强力炸弹掉到下层。进入走廊（14）之后，SA-X尾随而至，要在左壁附近使用强力炸弹，抓紧时间通过高处的细缝，跑进左边的门就安全了，炸开墙壁还能得到一个炸弹，最后用强力炸弹打开天花板，回到（6）的位置。继续用强力炸弹破坏天花板，冻住怪物向上攀登，从（16）的位置再取得一个炸弹。

有了强力炸弹开路，塞缪丝可以进入(15)处的大房间了。这里最好再用一个强力炸弹看看砖块的分布（常用手法，以后不再赘述），然后用飞弹把怪物冻在合适的位置，以球的形态滚过去得到炸弹。



■任务12

主甲板（Main Deck）

塞缪丝按照计算机的指示返回自己的飞船，不料电梯中途停止。炸开右边的细缝进入主甲板，在（12）的位置有暗道可以直接钻进去，掉落到走廊（13）里后，用强力炸弹打通向左的管道，到尽头再用强力炸弹即可得炸弹。转身向右走到头，在（14）的位置使用强力炸弹，打通道路的同时也得到一个飞弹。

在飞船上，计算机解释了电梯停止的原因：主反应堆停止工作，能源不足。需要塞缪丝去启动辅助能源系统，以便进一步修复主反应堆。

到（15）处使用强力炸弹，然后直奔（16）处的房间，沿途使用光线枪和炸弹不断打通道路，同时获得能源和飞弹各一个。到了房间(16),新BOSS出现了，被它抓住是很危险的，所以在它俯冲下来的时候，最好变做球躲到角落里。等它停下来准备喷火的时候再用飞弹攻击嘴。第二形态其实只要站在偏右的地方向上不断发射飞弹就能解决。过后得到空中跳跃能

力，掌握好节奏可以无限高跳。利用这个能力钻进屋顶附近的通道，抵达目标地点，启动辅助能源。

但是目前只有存储室和充电室恢复功能，其他舱门还是不能打开，塞缪丝必须找到让反应堆停止工作的根本原因。注意到（17）的位置有个小缺口，先清除周围的植物，再用空中跳跃扒上去，居然能通到二区！

二区（Sector2）

Sector 2

刚到这里就和SA-X遭遇，只有向左逃跑，炸开挡路的墙，进入(17)处的房间，在SA-X赶来前藏到墙后面才骗过她。出门之后用飞弹和炸弹打穿地面，进入大厅（18），贴着左壁向上跳到顶，然后向右边开枪，打出缺口获得炸弹。

走右上角的门，竖井（19）里有个很隐蔽的充电室，不过要找到墙角处的暗道才能进去。走廊（20）一进门的地方就能打开天花板，来到（21）处与BOSS对决。不过这次还算简单，只要一直用飞弹攻击右边的主体就可以了，不但解决了影响反应堆的植物，还让光线枪具有了穿透敌人的能力。

又到收集物品时间。先到（8）处的竖井，进左边最高的门，用(图11）的方法取得高处的炸弹，掉下去之后使用炸弹还能得到一个。再到房间（22），右壁上有隐藏缺口，到里面使用强力炸弹会发现能源。

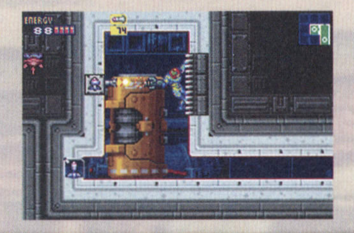
■任务13

五区（Sector5）

计算机探测到数据室有奇怪的爆炸发生，原来又是一个被X感染的研究样本，曾被命名为“噩梦”。塞缪丝必须尽快找到并摧毁它。

大厅（2）已经遭到破坏，沿着左边上到顶部，打开通向（17）的门，但不要进去。从最右边开始起跑，一进入冲刺状态立即按↓，然后用向左的水平冲刺进入（17）的房间，得到飞弹，紧接着冲破左壁，得到炸弹。来到数据室，果然顶棚开了个洞。上去后先向左，打碎天花板进入（18）处的房间，再炸开门口附近的砖爬到上层，用强力炸弹即可找到一个炸弹。在竖井(19)里打碎地面进入右下角的门，到达房间（20）的时候，注意找可以打碎的天花板，然后在房间（21）的左下角的墙体里找到炸弹。右上方存储室门外使用强力炸弹也会出现密道，靠近另一端的地方能向上跳到另一条细缝里，尽头的墙里还是炸弹。（22）处的房间里有个能源，但是要炸开高处的密道才能取得，而下面就是BOSS了。

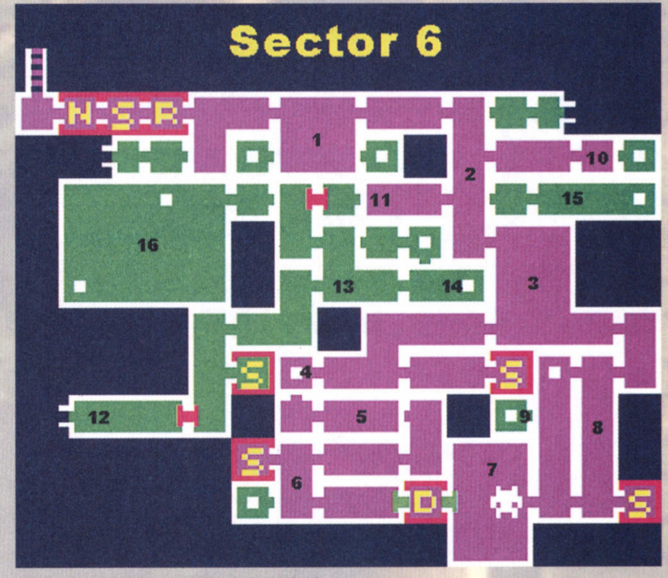
开始的时候，“噩梦”的弱点是它肚子下的圆桶，而且很快会加大引力，使飞弹不能射高。这时可以用蓄力光线枪来打，也可以直接跳起来贴着圆桶放飞弹。等那桶坏了，弱点改在脸部，利用左壁上的梯子反身放飞弹比较方便。从它那里得到在水中自由移动的能力。



回到竖井（19），与右壁缺口相对的左壁上可以用飞弹打开通道，在中层左边跳到上层，拿到能源。用垂直冲刺破坏（23）处两道墙之间的顶棚，得到一个炸弹。下来继续向右，进入四区。

四区（Sector4）

先在（15）处拿到一个飞弹，竖井（16）左壁上，正对房间（15）入口的地方有暗道，里面是炸弹。走廊（17）中间部分的管道里可以用炸弹和飞弹破坏顶部，而上面的房间里左右两个上角都可以炸开。右边是个炸弹，走左边不断炸开地面就来到了（18）的位置。用强力炸弹找出所有可破坏的砖，用光线枪能寻找可以穿透的暗道，最后从左下角掉进安控室，最高级别的舱门也可以解开了。



出来就到（19）处的竖井，右壁的凹穴里有暗道，进入密室（20）在中间用强力炸弹，但不要吸收所有的X，让它们飞到右边合成出新的黄金怪物，再用飞弹消灭之，右下角的舱门就可以打开了，到里面再用强力炸弹即可发现能源。经过(21)的时候注意炸开地面取得飞弹，走到（22）的时候，先用强力炸弹找到路，再经右下绕到左上，在小怪物放出刺球前冻住它即可通过。从（14）处开始向左跑进房间（22）就能掉到下层。从这里向右跑，进入竖井（23）之前蹲下，垂直冲刺到房间（14）的右端取得炸弹。用飞弹破坏（23）顶部，向左去数据室下载蓄力飞弹（按住R蓄力）。用强力炸弹分别在（24）和大厅（2）的入口附近取得飞弹和炸弹，然后再回导航室。

计算机对塞缪丝能够升级飞弹感到奇怪，总部并没有发来有关信息。不过现在的首要问题是，以前逃跑的机械螃蟹出现在六区，而且已经被X感染，必须尽快除掉。

■任务14

六区（Sector6）

在（11）的位置使用强力炸弹，辗转来到（12）处的时候突然响起警报声，返回房间（13），与机械螃蟹遭遇。赶紧使用强力炸弹打开天花板，吊在上面用飞弹射击。BOSS的弱点没变，发射的导弹用光线枪就能击落，就是要小心通电的水池。这次得到穿墙光线枪，可以在障碍外面射击里面的开关，取得（14）处的飞弹。

目前只能经过（12）进入主甲板的下层。

主甲板（Main Deck）

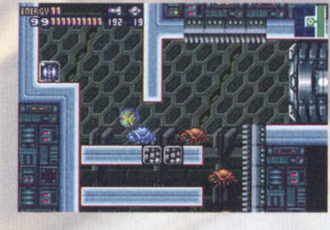
原来这里是研究METROID的秘密实验室，刚进入房间（18），下面就传来阵阵爆炸声，是SA-X正在疯狂破坏，塞缪丝要赶在实验室脱离空间站前逃进房间（19）。然而计算机却指责她违反了命令，其实秘密实验室被发现才是真正让总部感到气愤的，鬼才相信这种研究是为了和平目的。不过现在也研究不成了，X已经派SA-X破坏了这里，只是，还有超过10个SA-X在这个空

间站上！停留的越久危险越大，现在要换一个地方再和总部联系。

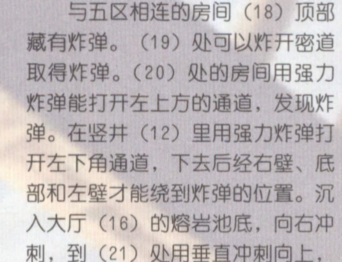
■任务15

一区（Sector1）

走下电梯，在大厅（18）的左上角用强力炸弹找到能源，在（19）处的房间里不要过早吸收X，两次消灭怪物就会有黄金怪物出现，靠近它，在它跳过头顶后用飞弹射击其背部即可干掉，右边的门可能开了，里面有炸弹。



房间（20）里会遇到BOSS，直接用飞弹攻击它的身体，即使被抓住也继续向它射击，生拼就能胜利，同时获得飞转攻击能力。在空中翻滚将处于无敌状态，并能消灭除BOSS外的所有怪物，破坏有螺旋标记的砖。





经过竖井（21）回到以前到过的地方（如果现在进入任何一个导航室，都会开始最后一个任务，而且不能再收集物品，所以实现100%的完成度必须注意避开导航室），在（22）处使用强力炸弹，然后从左边的存储室起跑，一进（23）就蹲下，一边向下射击一边沉到水底，贴右壁垂直冲刺拿到隐藏的炸弹。再次从存储室起跑，在（22）附近进入冲刺就蹲下，跳到左上方门前开门，然后向左水平冲刺并一直按住←，冲到（14）左边的时候再蹲下，贴左壁垂直冲刺得到能源（利用斜坡实现的折返冲刺也是需要熟练掌握的技能）。走到（8）处进入熔岩，右下角的暗道里和左上角各有一个飞弹。竖井（25）的左壁上方有暗道通向三区。破坏房间（24）的天花板可以得到炸弹，右壁上有通向二区的暗道。



二区（Sector2）

破坏（23）处的墙壁来到大房间（24），运用空中跳跃得到能源、炸弹各一个。进入（12）左下角的门拿飞弹。从BOSS房间（13）的右上角来到（25），用空中水平冲刺得到左下角的飞弹，用连续的折返冲刺拿到左上角的炸弹。

主甲板（Main Deck）

从二区通向反应堆的管道返回主甲板，在房间（20）里通过暗道获得炸弹。

六区（Sector6）

用飞转攻击扫清走廊(11)地面上的障碍，水平冲刺进入房间(15)。在各个平台上的适当位置安放普通炸弹，使水平方向的铁柱伸出来做成桥，而且没有垂直铁柱伸出。这样就可以撞进右边获得最后一个能源。再从走廊（11）向左冲到大厅(16)，这儿有两个炸弹，拿高处的用垂直冲刺，而下面的那个要先用折返冲刺，在跑出右下角的平台之前开始空中跳跃，从上面落入左下的围墙里。

破坏房间（14）门口的顶棚，先找到隐藏的炸弹，然后用球的状态滚过去，碰到陷落砖块的瞬间起跳即可取得。

五区（Sector5）

在竖井（9）的右下角变成球跳进暗道，在顶部得到最后一个飞弹。

三区（Sector3）

与五区相连的房间（18）顶部藏有炸弹。（19）处可以炸开密道取得炸弹。（20）处的房间用强力炸弹能打开左上方的通道，发现炸弹。在竖井（12）里用强力炸弹打开左下角通道，下去后经右壁、底部和左壁才能绕到炸弹的位置。沉入大厅（16）的熔岩池底，向右冲刺，到（21）处用垂直冲刺向上，空中得到一个炸弹，另一个位于左边的墙壁内，跳回来破坏顶棚即可得到。

主甲板(Main Deck)

最后一个炸弹要从六区（12）的位置进入主甲板，在(21)的位置垂直冲刺进入房间（19）过程中获得。这也意味着必须要进入导航室了，所以要最后来拿。

■任务16

主甲板（Main Deck）

计算机通知塞缪丝撤离空间站，总部要接手了。原来他们了解到塞缪丝的调查经过后，对X产生了兴趣，认为是比METROID更有利用价值的生物，还有SA－X，可以想象它会被用来做什么研究。更可笑的是，不让塞缪丝下载武器是为了保护SA－X不被消灭？！真不知道总部到底站在哪一方。塞缪丝很清楚结果是什么样，她决心即使牺牲自己也要把空间站和SR－388上的X全部消灭，这里不是有个自毁装置吗……

不料狡猾的联盟官员已经命令计算机限制塞缪丝的行动，直到他们派来的飞船抵达。好在计算机能够正确的分析情况，并让塞缪丝去操纵室改变空间站的轨道，撞击SR388，彻底消灭X！

来到主甲板最上层，通向操纵室（22）的门是关着的，这时，一个SA－X出现了。只有当它在地面上的时候用蓄力光线枪射击才有效，得手之后要立即起跳躲避它的冷冻射线，等到第二形态就简单了，打它的头即可，而它只会左右来回跳。

轨道设置好了，撤离时间只有三分钟，更有一只Omega Metroid等在停机坪上，而且任何武器都无法伤害到它。就在塞缪丝支持不住的时候（能源剩1），SA－X出现了，它的冷冻射线正好克制Metroid。等它被Omega干掉，塞缪丝立即吸收了游离出来的X，获得冷冻射线武器，集中攻击Omega的躯干就能脱险。

补充说明

如果你使用模拟器游戏的话，请使用BIOS文件，否则声音是不正常的。而且不要把按键都设在字母键上。不同的通关时间和物品收集率会影响结局画面，最难看到的是两小时内收集100%物品再通关。

文／刘鹏









风之克罗诺亚G2

梦幻冠军锦标赛

GBA	厂商：NAMCO		发售日：2002.8.6
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：——

文/董亮

游戏简介

一个优秀的ACT必须要有自己的特点，风G2很好地做到了这点。和马里奥和索尼克系列不同，风G2的核心内容是利用道具进行“二段跳”。此系统贯穿游戏始终。



操作介绍

B：攻击，取道具。

A：跳跃，如长按克罗诺亚会在最高点用“耳朵”再向上飞一点（此点很重要）。

R：和十字键配合观察整个场景（？－4，？－7，boss战使用不能）。

L：？－4中专用，滑板的侧滑动作。

道具介绍

钻子先生石头：一般的石头，可以用来进行二段跳，堵风口，以及开弹簧门。

爆弹石头：具有钻子先生石头的特性，有四种方向之分，可使炸弹的威力向箭头方向蔓延。

龙卷风：带上道具，超级二段跳可能。

出风口：会将克罗诺亚吹到最高处，可用石头堵。

开关：共有三种。1.方形：使蓝色石头出现或消失。2.水滴形：放水或储水。3.把手形：使履带转动方向改变。

弹簧门按钮：将二段跳后不会消失的道具放置于此可以使弹簧门打开，另外，敌方角色走到按钮上弹簧门也会打开。

天使苹果：姑且这么叫吧，会飞的红色球球，做二段跳用。

箭头：分红蓝两色，蓝色可以用B键改变其方向，传送道具之用。

小瀑布：手举道具可以通过。

宝物箱：可用道具砸开，内有宝物或打开通路。

弹簧垫：超级二段跳之用。

钻子先生花盆：使用原地二段跳可以将会消失的敌方角色“种”进去开花，形成梯子。

大炮：BOSS战中将会消失道具扔进去当炮弹（汗），使对手行动暂时停顿 。

拱形门：每小关的出口。

长方形门：用KEY打开。

六角星金币：每小关三个，用来打开拱形门，过关必须。

宝物介绍

KEY：打开长方形门。

特殊KEY：宝箱或击落BOSS飞行道具取得。

太阳金币：取得所有太阳金币可进入每大关的EXTRA关。

心：不用说了吧？补HP的。

克罗诺亚金币：+1UP。

宝石：分大小两种，大=5小。打开每小关DREAM GALLARY用，不影响过关等级。

敌方角色介绍

游戏中敌方角色都是不死系的，不要怕。因为这些家伙作用就是让大家利用的，本身不会主动攻击克罗诺亚。

也没个官方称呼，看着长得有点像钻子先生，就姑且称它们为钻子球球吧……

钻子球球有三种形态：陆地，飞行，弹簧。本质都差不多，都是被主角揉拧的……

钻子球球可做二段跳，砸开宝箱之用，由于是不死系，注意反复使用。

月亮婆婆：和飞行钻子球球类似，不过二段跳的威力和坐火箭一样。

竹蜻蜓：顾名思义，B键得到后会一直向上飞。

炸弹人：B键得到后会有一个定时爆炸的过程，爆炸时间和使用的复杂程度有关。另外，炸弹人在二段跳后是不会消失的，继续倒计时……可用来放在弹簧门按钮上打开弹簧门。

圣兽：形态和飞行钻子球球类似。可以与其他钻子球球系组合，组合一次为黄色，两次为蓝色，三次为红色，用来打开不同颜色的翡翠石。需要注意的是：和钻子球球组合后，彩色球球会自动落到克罗诺亚头上，不论距离多远。

刺猬球：唯一不能用B举起的敌方角色（旁人：BOSS好不好举？……）可以用石头将其压住。

菜鸟攻略

■1预选赛

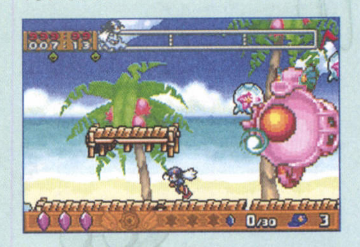
1－1－1：熟悉操作的一关，大家熟悉一下二段跳。

1－1－2：利用旋风可取得宝物。

1－1－3：不要漏掉屏幕上方的星星金币，利用旋风进行二段跳取得，养成用R观察全景的习惯。

1－2－1：反复利用石头取得道具，最后用它跳到出口。

1－2－2：用旋风进行二段跳取得宝物和右上方的key，打开出口的门。这时会发现右下方的星星金币是取不到的。不用急，风G2厘米纳好多场景是有联系的。



1－2－3：将石头放到最左边的台阶，取得飞行的小兵砸开箱子回1－2－2取得宝物。然后用同样的方法回到右边取得道具进入出口。

1－2－4:用天使苹果取得宝物(A-b)。

1－3－1：站在箱子上原地二段跳打开箱子，然后在最右边用天使苹果取得宝物（注意最后长按A）。

1－3－2：反复利用石头。

1－3－3：将石头搬到左边当台阶，用二段跳取得宝物，最后利用天使苹果。



1－3－4：反复利用飞行小兵取得道具。

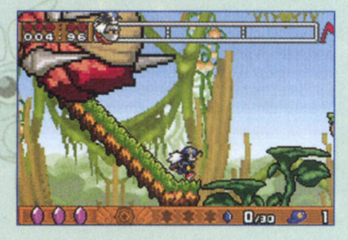
1－4：奖分关，注意利用L配合A躲开障碍。由于是可过可不过的关，原则是以先得到太阳金币为主，宝石可以以后慢慢收集。

1－5－1：站在和箱子平行的那个台阶砸开箱子。

1－5－2：反复利用旋风和小兵。

1－5－3：反复利用右边的飞行小兵。

1－5－4：将石头放在左方当台阶，带上小兵上浮动台阶取得宝物，长按



A过刺。

1－6－1：带上小兵上下方的弹簧，超级二段跳！！

1－6－2：带石头利用旋风从门右侧将石头投进，利用石头进行二段跳取得key，带小兵进下一个场景(只要场景出口较高的都可以带道具通过)。

1－6－3：利用上一个场景带来的小兵取得宝物 。

1－6－4：将花盆推到油层，将小兵利用二段跳"种"进去，种进去的小兵不会消失，可以再次利用。

1－7：挑战关，画面一直向右移动，注意不要被画面夹死。但也不要太急于跑到画面最前面，这样不利于观察前方地形（此关R健使用不能）。

1－8－1：开始的时候是在场景2，先不急，进左边的场景1先。将石头从左边通过两扇门砸到右边和扶梯配合取得宝物，然后站在扶梯将石头砸到两扇门之间取得key 。

1－8－2：利用花盆取得宝物，用1－8－1的key打开门。

1－8－3：用石头打掉下方三个小兵，立刻通过，将石头从门砸过去，利用门一面开口的特性用石头取得宝物。

1－8－4：左边的花盆推到最左边，右边的推到台阶边缘。

1－9：boss战，用小兵砸boss会使boss僵直一会，利用这段时间取得宝物和逃跑。不必着急，如果不想创造最快时间，时间足足有余，但注意不要被对手超过，这样同样会导致失败。取宝物以金币为先。

■1回战

2－1－1：用石头堵住第二个风口即可过关。

2－1－2：打开开灌，让小兵走到门右边再抓住它。

2－1－3：将石头搬回2－1－2，堵住风口，进入右下方取得宝物，用花盆



堵住风口，再取得宝物。最后用竹蜻蜓取得最后一块宝石。

2－2－1:小兵和出风口配合砸开宝箱。

2－2－2：举起右边的石头去推开花盆,再用石头把左边的风口堵住,利用小兵二段跳到出口。

2－2－3：月亮婆婆出现了(应该说是火箭确切一些……)利用它做二段跳可以轻松打开所有箱子取得宝物。

2－2－4：打击履带右边的把手让它反向转动，让小兵到左边来。

2－3－1：利用出风口和天使苹果跳到高台阶，取得小兵,注意不要让刺球刺破。重复三次。

2－3－2：利用唯一的小兵跳过斜坡的刺球，出口处的两个箱子先不着急。

2－3－3：取得弹簧小兵回2－3－2砸开箱子,进入下方出口取得金币。利用弹簧小兵在高处也能取得的特性反复利用。搬开出口石头取得金币。

2－4－4：必须使三个按钮全部变为红色门才能打开。方法是先用小兵砸最下面的那个，然后迅速再次取得小兵在中间的按钮下面做二段跳（因为二段跳有向下攻击判定），同时在最高处B攻击最上面的按钮。有点难度的。

2－4：和1－4类似，只不过变成了滑过山车……，方向也反了一下。不习惯的可以和我一样把GBA倒过来玩……注意L＋A的配合。

2－5－1：利用出风口在上升或者下落时候连续打击三个按钮打开弹簧门。

2－5－2：取齐石头在风口上二段跳(注意堵风口的位置要恰到好处)。然后利用旋风和小兵跳到最高一层，再次取得小兵去拿key。重复几次取得所有宝物。

2－5－3：用小兵在适当的高度跳跃砸开左边的箱子。

2－5－4：打开通路回2－5－3取得宝物。举石头在风口处二段跳取得金币，搬开石头，取得小兵。顺风上棕色台阶跳到最高处。

2－6－1：砸开梯子上面箱子。被风往上吹可用B抓住天使苹果。取得石头堵住风口。

2－6－2：将小兵种进花盆，上去之后别忘了采下来。用石头压住刺球。从门另一侧将花盆推到适当位置种下小兵取得左上方金币。出门时候不



忘带一个弹簧小兵。

2－6－3：用小兵砸开箱子后再回去取一个用来取宝石。下落时候取得飞行小兵,并做二段跳上台阶取得金币。

2－6－4：站在灰色台阶上将石头扔到最右边，注意别被刺球拦住。

2－7：挑战关。画面改为向上移动，注意点和1－7相似，主要是别心急。

2－8－1：站在第一个风口左侧柱子上将石头抛出，刚好可以盖住第二个风口，取得小兵。

2－8－2：月亮婆婆也有缺点,就是没有向下的攻击判定,利用月亮婆婆到最高处取得小兵砸开入口处的箱子。

2－8－3：将箱子中石头投出穿过风口右边的通口，石头会堵住右边的另一个风口。先不要管出口的太阳金币

2－8－4：将小兵从两个刺球间砸过启动开关。将上层小兵带入2－8－3取得金币。

2－8－5：没什么，只要带着小兵穿过那两个刺球取得最后一个金币。

2－9：boss战。相对1－9反而简单了



一点。不用急，一般情况是不会被对手超过的。一个小兵在两个箱子之间二段跳或者投出是可以同时打开两个箱子的，可以节省时间。每个场景最后用小兵攻击boss可将其击退。

■2回战

3－1－1：这关开始炸弹人出现……和一般小兵不同，炸弹人被举起后会有一个自爆时间，根据任务复杂程度不同爆炸时间也不一样，要在自爆前完成任务。炸弹人的另一个特点是被投出后不会像一般小兵那样消失，还可以用来炸开石头箱子。

3－1－2:举炸弹人上弹簧,利用炸弹人特性打开两个箱子。将炸弹人放到右边的箭头砖上(箭头砖的箭头方向会使炸弹威力向该方向扩散)炸开箱子。

3－1－3：将箭头砖搬到按钮下面，然后……用炸弹人炸开木箱、石箱。

3－1－4：将石头搬到下面，左箭头砖放在上面对准右箭头砖，然后……然后回上一个场景，再回来，让箭头砖"复活"。把箭头砖和石头垒到最右边，呈台阶状，带着炸弹上台阶炸开最后一个石箱。

3－2－1：将炸弹人放到上面一个按钮旁让石头变大，千万不要直接投向按钮……

3-2-2：将石头搬开，将箭头砖放到原先石头位置，启动炸弹人。记住把石头放到青石上，爆炸后一起落下。

3-2-3：将炸弹人放到大按钮上打开弹簧门，B键打击右边的小按钮使石头落下。用石头按住大按钮，用炸弹人炸开宝箱。

3-2-4：踩住大按钮让小兵出来，跳到第三层，用炸弹人先接左上方的金币。再取炸弹人回第一层，放小兵出来，让小兵踩住按钮，炸弹人投到箱子旁炸开箱子。上第三层，让小兵踩住大按钮，去右边，在关门一瞬取小兵，上第三层，取炸弹人，取宝石。

3-3-1：圣鸟出现了……用圣鸟投向小兵会变化成不同颜色的彩色球球。组合一次是黄色，两次是蓝色，三次是红色。（特点见前面介绍）。

3-3-2：将炸弹人先弄到圣鸟旁边，用圣鸟与之组合，再和其他两个小兵组合即可得到红色球球。

3-3-3：将炸弹人投过刺球迅速搬到下面的大按钮上取得圣鸟，在未爆炸前与炸弹人组合。注意先打开蓝色水晶，后再打开黄色水晶。

3-3-4：取得小兵后将花盆推到中间偏左即可将小兵种进去。

3-3-5：取得圣鸟后注意不要撞掉就行，在第二层小兵头顶上二段跳。

3-4：还是换汤不换药，未免让人有些失望。这次换成滑沙了，只是速度快了，障碍多了，其他没什么区别。

3-5-1：很头痛的一关，GBA那本来就不是很亮的光线还要搞个“古墓”效果……给台灯换个大个点灯泡先。将右边箱子打开是花盆，花盆推到大按钮处取得炸弹人推花盆至左，将炸弹人放到箭头砖旁。

3-5-2：看似复杂，但其实很简单的一关，按顺序打开水晶就可以取得炸弹人，然后是石头。

3-5-3：复杂但又简单的任务。先到履带右端打击扳手让其反向转动。取炸弹人，看见高处刺球就二段跳原地放下，用履带转动让炸弹人前倾；低处刺球就立刻举起炸弹人，跳过刺球。

3-5-4：颇有难度的场景。黄色水晶打开方法：将炸弹人放到大按钮上，横向跳投圣鸟和飞行小兵组合(在最远处投出)，然后迅速爬绳到最高点(连按跳可加快爬绳速度)，在球球过来一瞬离开绳子，立刻投出球球击中水晶。

3-5-5：只需按合理的顺序排放箭头砖即可。

3-6-1：蓝色箭头用B可以改变方向，如果两个箭头相对可以使小兵来回反弹。





3-6-2：石头同样可以用箭头传送，并可以站在石头上“搭车”。

3-6-3：不要忘了乘石头回3-6-2取宝石。打击下面按钮，将石头放进去。

3-6-4：利用箭头传送圣鸟，注意投出圣鸟后入手前一段时间内用合理次数改变蓝色箭头方向。

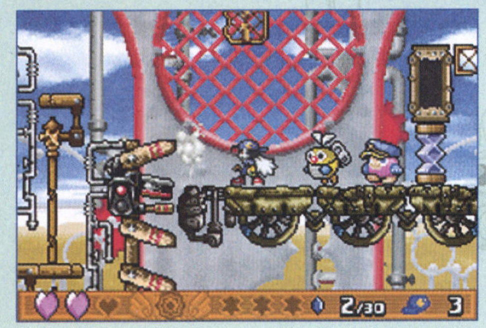
3-6-5：先将炸弹传送到左上方箱子处取得金币。取得红色球球有点复杂，其实只有利用箭头的反弹即可。

3-7：这关开始挑战关有了难度。注意要点：不要跑到屏幕最前端，不然会因为看不清地形死得很难看。尽量提高利用小兵的效率。

3-8-1：利用下方红箭头组合球球，投出后迅速爬上绳子，在球球飘来前离开绳子。

3-8-2：利用箭头传送箭头砖，压住大按钮，打开门取得炸弹人。

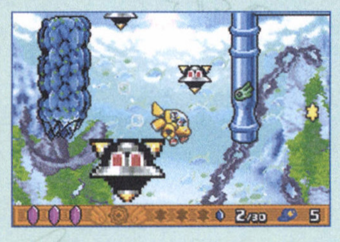
3-8-3：排列组合的游戏，顺序是：下左右上。炸弹人放在左右之间，可同时启动三个按钮。



3-8-4：下面的蓝水晶很容易打开，主要是上面的。先堵风口取得圣鸟和下面一个小兵组合，在球球飘来之前打开风口然后顺风上和上面小兵组合。

3-8-5：先站在门上斜二段跳取得宝石。箭头砖的排列顺序是：上下左(笔者当时排了十多次，真笨)。

3-9：boss战。如果不以收集宝物为目标真是非常简单的一关。将小兵填进大炮可用炮弹减缓对手速度。必须取得宝箱的特殊key才能通过，总共三个，也就是可以取得三个六角



星金币。

准决赛

4-1-1：克罗诺亚得到了比赛主办者提供的水下人工小潜艇（就是靠自己力量才能动……），由于水有浮力，所以克罗诺亚的普通跳和二段跳都要比平时高不少（旁白：这个初中物理都不及格的人还谈浮力……），要充分利用这点。

4-1-2：还是很简单的一关，月亮婆婆和那些小兵是两栖的？水下宝石很



多，但好多都不是“官方认证”的，只能看看。

4-2-1：用竹蜻蜓从刺球旁飞过，距离比较难掌握。

4-2-2：打击按钮，放第一个池子水。去右边用上下浮动的那个小兵取得所有宝物并打击右上方按钮，放掉第二个池子的水。

4-2-3：用小兵打击左边按钮。右上方的宝物暂时不用去取。

4-2-4：取得石头，放在花藤下面取小兵，从下方回4-2-3取宝物。重复上面步骤，将小兵从4-2-3上方出口带入4-2-4，取得太阳金币。将池子放水，将石头放在梯子下面，注水，取小兵站在石头上二段跳上梯子。最后先不要接最后一个金币，先站在出口门上接宝石。

4-3-1：取得圣鸟在右边小兵头上二段跳，取得右边宝物。放水后将石头放在池子中央，利用圣鸟和小兵组合后球球自动跟踪的特性可取得星星金币。

4-3-2：带小兵可过瀑布。取圣鸟，利用特性在下面小兵头上二段跳，再先与左边小兵组合后与右边小兵组合，可得到红色球球。

4-3-3：简单的一关。

4-3-4：会看见一个不停自杀的小



兵……，先利用他和花盆取得上方的大宝石。把花盆推到有刺的地方阻止小兵自杀……，让其走到大按钮上使弹簧门打开。

4-4：这局的奖分关要将一些普通关中的技巧运用进去。比如长按A。小兵这次也有滑板，但是还是可以利用它做二段跳的。许多宝物都是在不同高度上的，要有一定提前判断和空间感。

4-5-1：打击按钮将石头变小，放出小兵后再让石头还原。右边的两块石头变小后可利用风口到最高处。

4-5-2：重复利用炸弹人炸按钮可以取得key。不要漏掉最右边的宝箱。

4-5-3：此关最难点在于如何隔着弹簧门取得那个小兵，方法是站在弹簧门下面偏左地方，在小兵离开大按钮的一瞬立刻按B取得。时机比较难把握，万一没抓到立刻向右走。

4-6-1：多次利用箭头反弹小兵即可。将蓝色箭头调整到和红色箭头相对后可重复利用同一小兵。

4-6-2：将红色箭头看作是墙，小兵看作是乒乓球即可……

4-6-3：将石头放在青石上，打击按钮让其落下。将梯子旁青石变大后再把石头砸过去。将青石变小，利用箭头乘石头上最高处，上升时记得打击另一个按钮。

4-6-4：取得小兵站在按钮上二段跳，

可以放水并且取得上方两颗宝石。

4-6-5：从4-6-4带一个小兵，放掉水，然后用月亮取得最后一个金币。

4-7：必须把水的浮力因素考虑进去的挑战关，难度适中。在遇到那种可消失性台阶时候一定要考虑好之后再做动作。



4-8-1：先将蓝色箭头调整到红色水晶的方向。取得圣鸟先与最近的一个小兵组合，再两次利用风口与两个小兵组合取得红色球球。

4-8-2：将蓝色箭头和红色箭头相对，放水后拿炸弹人利用风口将炸弹人放到大按钮上,打开弹簧门取得金币。再取依次炸弹人，在风口最高处抛出，利用其到达梯子处。

4-8-3：红色水晶打开方法：放水，将石头放到池子左侧，取小兵跳出水池。取圣鸟，离右边小兵最远处抛出，立刻利用天使苹果爬上，然后与飞行小兵组合。最后在离左边小兵最远处抛出球球，立刻下去把石头搬到最右边。

4-8-4：只需打击扳手让石头堵住风口即可。

4-8-5：蓝箭头向右，在瀑布左边投出炸弹人后立刻站到大按钮上即可。

4-9：比较有难度的BOSS战。用小兵砸BOSS放出的火球可以得到加血的，砸BOSS可以使其肚子变红，再利用小兵砸红色处一下可以让BOSS吐出一个特殊的KEY。最后一个场景要用这种方法攻击BOSS三次！要点是不停地移动和跳跃，千万不能站在原地不动。有大炮的地方是狙击BOSS的最佳地点，因为周围有充足的小兵，在攻击BOSS的同时还可以狙击竞争对手。

■决胜

5-1：决胜局里面每小关的场景是交错的，我们以从左到右的顺序给场景标为1～5。

5-1-1：将花盆推到红色箭头下方。方法是在利用石头取得大部分宝石之后将其放置在和飞行小兵平行的台阶最左边，这样可以在推开花盆时不让花盆卡在下面。

5-1-2：如何取得博士头顶的金币：将一石头放在大按钮上，小兵会走出后举起另一块石头，让小兵从上面走到博士处(就是石头和上面的小兵做相对静止的运动)。

5-1-3,5-1-4：难点集中在前两个场景，这里就不多说了。

5-2-2：先去5-2-3取来石头，可以用来堵住5-2-2的风口，然后取得大部分宝物。而5-2-3的宝物利用石头也都不难取得。

5-2-4：即梯子下的场景。先堵住右边风口，去左边堵住左边风口，利用小兵回右边堵住右边风口。顺风带小兵上去可取得左上方宝物。



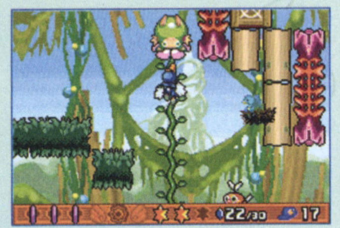

5-2-1：这个场景如果一个风口都不堵,最左边会发生“返回不能”的情况，只有RES-ET，S级评价就没了。所以必须注意步骤。方法是在按完右侧所有宝物后，将石头堵在右侧风口上方台阶的一半处即石头一半堵住风口一半在台阶上，接下来要做的事就简单了。

5-3-1：用石头压住第三个刺球。

5-3-2：第二个往左推，发挥箭头作用，启动按钮。

5-3-3：将石头放到适当位置，让小兵改变方向，搬石头回5-3-2，顶着石头让小兵到最右边。

5-3-4：画面两端各有一个平行相对的红色箭头，知道该怎么办了吧？




5-4：这次奖分关的速度明显快了许多。为了接到宝物必须有不怕牺牲的精神，还好沿途有足够的血来补充，很多地方需要小兵加旋风过去。

5-5-1：放水后将石头放在池子最右端，取炸弹人放到石头上，注水，取炸弹人炸开箱子。重复上一步骤，用炸弹人去取右边宝石，注意速度要快。

5-5-2：这次用箭头砖去砸炸弹人。把箭头砖抛到右侧，炸弹人放到按钮上方偏左的地方，最后把箭头砖砸到炸弹人旁边。

5-5-3：用炸弹人炸掉两个箭头砖左边的那个，注意不要把另一个也炸了。将花盆推下来，花盆推到左边台阶旁，将炸弹人种进去，开花后炸弹人还会倒数计时，在快爆炸时候将箭头砖在同一高度抛出。

5-5-4：将第一个炸弹人搬过瀑布，用它跳上去打击按钮放水。用另一个炸弹人取KEY，并跳出池子，再利用第一个炸弹人跳上台阶。

5-5-5：从上一个场景取一个炸弹人上台阶。放水，将箭头砖（上）放到池子最左边，注水。将石头和箭头砖(右）放到最右边，石头在下，取炸弹人。

5-6-1：先取右边宝石，再用炸弹人炸开箱子。

5-6-2：按照圣鸟,弹簧小兵，炸弹人,普通小兵的顺序可获得红色球球。上方宝物暂时可以不取。

5-6-3：浮梯可以暂时堵住风口，利用这个特点多次取得小兵。最后别忘了拿一个回5-6-2取宝物。

5-6-4：先去5-6-5去一个弹簧小兵。回来将其种在下面的花盆(1)。将上面花盆（2）推到右边风口处。把花盆（1）小兵取下种进花盆(2)。推花盆（1）到左边风口处，再将小兵从花盆（2）移到花盆（1）。用炸弹人压住大按钮。接下来……

5-6-5：将炸弹人扔到下面按钮下方。取小兵砸一次下方按钮（下方石头应是打开状），再迅速取一次小兵顺风上，炸弹人爆炸后石头闭合，去取最后一枚金币。

5-7：这次挑战关的取宝物的难度不是很大，但画面的移动速度相当快。反映一定要快，做一个动作的同时要考虑下一个动作和自己的行动路线。坚持吧！最后一次了。

5-8：终于是最后一个普通关了。开始场景的四个角上各有一个入口。开始只能先进右下的入口，取一个KEY可以随意进另一个入口。谜题一目了然。主要是对克罗诺亚各项技能的综合考验，把前面学会的招数都用上吧。笔者也可以偷懒一点了……

5-9：BOSS战。罗罗偶来救你咧！！这时候没什么好怕的了，估计克罗诺亚这时的命不会少于90UP。BOSS战主要是速度要快，因为这次的竞争对手不会像以前那样慢慢爬了。沿途宝箱一定要打开，特殊道具全在里面。BOSS是可爱的SPIDER，没什么可怕的。

打败了蜘蛛刚想激动，原来还有最终BOSS等待(幸好玩机战早就习惯了……)。BOSS会变身两次。第一次变身后有点麻烦，主要是注意发出的小兵速度很快。第二次变身没什么可怕的，要小心它的激光。激战之后终于救回了罗罗。好好欣赏结局吧！

通关后如果取得所有的太阳金币，那每大关的隐藏关在等着你。难度相当大，对自己ACT水平有信心的玩家可以试试。

后记

GBA上克罗诺亚新作又要出啦（怎么比机战还快……）！看来NAMCO决心让这个可爱的小精灵在GBA上大干一场了。毫无疑问，和马里奥，索尼克一样，克罗诺亚已经渐渐成为玩家心中的又一个经典！



第一话 失落的逆转

成步堂在法庭休息室不幸遭一陌生男子暗算，醒来时他发现自己失忆了，但他仍然要上庭为一女警辩护，头脑一片空白的成步堂就这样展开他新的逆转历程…

一开庭，严肃的气氛让失忆的成步堂有点不知所措，不过他还是硬着头皮向审判长说自己已经准备完毕(审判长提问时，选择“はい”)。

由亚内检事的案情叙述得知，被告是以杀害男友的罪名被起诉的，被告与死者都是警察，紧接着亚内检事提出要传唤第一个证人出庭作证。

证人“系锯 圭介”是被告和死者的顶头上司，同时他负责调查这个案子。据调查所知，案件是在警署附近的公园发生的，遇害者是派出所的警察“町尾 守”，他被发现从一处高墙上摔下来，身受重伤而死，尸体下还发现一样证物。成步堂已经失忆，当然不知道那是什么，不过通过按“R键”可以得知发现的证物是眼镜，所以审判长提问时，选择“メガネ”。系锯推测说，死者大概是在临死前捉到凶手的眼镜的，而且这副眼镜与被告的眼镜一模一样，这使被告处于非常不利的位置，更要命的是，亚内检事提出他们还有“决定性的证据”。

■寻问1 ～ 决定的な证据 ～



有疑点的证词：ハッキリと…

辩护步骤：出示被告“须々木マコ”的档案。

解释：系锯证词中说死者死前在地上写了“铃木”这个姓氏，所以才把被告作为嫌疑犯抓起来的，这和被告的名字有矛盾，因为被告姓“须须木”，在日语中“须须木”和“铃木”虽然发音相同，但写成汉字是不相同的。

■寻问2～被害者と被告者の关系～

有疑点的证词：そのプレゼント…

辩护步骤：ゆさぶる→さらにゆさぶる→もちろん关系ある。

■寻问3

～被害者が残した文字について～

有疑点的证词：以上のことから…

辩护步骤：出示证物“棒球手套”。

解释：棒球手套是给左撇子用的，而照片上死者是用右手写的字，很显然，有人杀了人后想嫁祸给被告！

暂时休庭，在法庭休息室得到“成步堂的名片”。与须须木交谈得知案发当日，须须木与死者一起在公园散步时拣到一个手机，与失主联络好后，失主却一直没有出现，案发后就把手机交给成步堂了(成步堂遇袭难道与这手机有关?)。真宵出现，得到一份“诈骗团伙的成员名单”——根据那个手机里储存的号码查到的。

■寻问4～事件当日、目击したこと～

有疑点的证词1：时间はよく…

辩护步骤：ゆさぶる→もっとゆさぶる。

有疑点的证词2：他に现场で…

辩护步骤：出示证物“棒球手套”→目が悪い。

解释：在短短的三四米距离内，这个证人竟然把“棒球手套”看成是“香蕉”，他不是近视是什么?视力这么差，目击到的情况还能让人信服吗?而且他今天竟然没戴眼镜上庭，眼镜去哪儿了呢?

■寻问5

～事件を目击してからのこと～

有疑点的证词：警察に电话…

辩护步骤：(1)出示证物“町尾守の解剖记录”→(2)さらにつっこむ→(3)それはおかしいな→(4)出示证物“现场写真1”→(5)考えはある→(6)出示证物眼镜→(7)チャンスはあった→(8)出示证物“携带电话”→(9)出示证物“リスト”→(10)そのグル　プの一→(11)出示遇害者“町尾守”的档案→(12)携带电话の指纹を调べる→(13)异议を申し立てる→(14)出示成步堂自己的名片→名刺のウラ面。



解释：(1)证词中说他是在6点45分报警的，但是“町尾 守の解剖记录”上明明写着死者是在6点28分死亡的，所以证人在报警前有15分钟的时间空白。

(2)证人说那段时间他在找电话亭报警，因为他的手机之前丢了。难道被告拣的手机正好是他丢的那个?这一点很可疑，所以继续追问，选择“さらにつっこむ”。

(3)(4)死者旁边就是电话亭，证人竟然要花15分钟去找电话亭，这当然让人觉得奇怪。

(5)(6)推测证人是“真凶”，他因为“找眼镜”，耽误了15分钟才去报警。

(7)(8)推测证人丢的手机正好被“须须木”拣到，所以联络时才能得知“须须木”的姓名发音，但他误以为写成汉字是“铃木”，所以杀人嫁祸时才写错了。

(9)～(11)原来手机里储存有“诈骗团伙成员”的电话号码，而死者当时穿着警服，证人怕“电话号码”被调查，所以干脆杀人灭口!

(12)～(14)成步堂叫真宵按他名片背面的电话号码打电话，结果证人手里的手机响了起来，原来开庭前袭击成步堂的正是证人，他慌乱中拿错了成步堂的手机，也就是说，他的手机还在成步堂手里，这下证据确凿，证人无法再推脱了。



第二话 重逢与逆转

有一天，一位叫“雾崎 哲郎”的某医院院长来找成步堂，他说半年前，他们医院发生一起医疗事故，造成14名患者死亡，而肇事的看护妇在认罪前竟然出车祸死了，院长听说真宵会灵媒之术，于是想找她把看护妇的灵魂叫出来，让她写认罪书。成步堂也很久没见真宵了，于是答应了院长。

来到真宵的家乡“仓院の里”，跟真宵说明来意后就到她家的“修验者の间”。在“对面の间”见到真宵的姨妈“绫里キミ子”。通过“わたりろうか”,来到“控えの间”,再回到“わたりろうか”,会遇见“大泽木ナミコ”。再回到“修验者の间”时，灵媒仪式开始，真宵和院长进入“对面の间”。

不久，突然听见“对面の间”里传来两声枪响，马上选择“《对面の间》に入る”。门被撞破以后，大家都被眼前的情景惊呆了——真宵拿着枪，院长倒在血泊之中(不过ナミコ不愧为专业摄影师，这种时候还没忘记拍上两张照片)。

报警后，寻问ナミコ目击到的情况。回到“修验者の间”时，系锯警官已经赶到。再到“仓院の里”寻问ナミコ“气づいたこと”。在“控えの间”初次遇见“叶中 のどか”。在“わたりろうか”遇见春美，看见她手里握着一把钥匙，刚要问她话，她却跑开了，只好前往“对面の间”向



系锯了解案情。从“対面の间”出来，天色已晚，只好在真宵家住上一夜。

到“留置所”与真宵交谈，得到勾玉。前往“対面の间”，调查屏风，发现弹孔。到“控えの间”与のどか谈话后觉得她很可疑。从房间里出来时又碰见春美，出示勾玉后她终于肯开口说话了，寻问钥匙的事时得到钥匙。回到“控えの间”寻问のどか“被害者のこと”，出现心理锁，春美告知可用勾玉来解除。但此时证据不足，返回“成步堂法律事务所”，在办公台上得到雾崎医生留下的报纸，再到“仓院の里”向系锯警官出示报纸，就得到关于医疗事故的另一份报纸“新闻记事2”。这几步都完成后，向のどか出示勾玉，然后再出示“新闻记事2”，就可以解除のどか的心理锁了。完成后到“留置所”见到千寻，交谈完后出示钥匙。

寻问1～被害者の死因について～

对系锯的全部证词“ゆさぶる”，然后选择“《完全无罪》を主张”。

寻问2

～真宵の犯行を立证する证据～

对所有证词“ゆさぶる”。

有疑点的证词1：见てのとおり…。

辩护步骤：ゆさぶる→さらに追求する→もんだいはある→指出衣服右下角上的一个小洞。

有疑点的证词2：被告は、明らかに…

辩护步骤：ゆさぶる→出示证物“真宵の装束”。

寻问3～推测される事件の再现～

有疑点的证词：被害者は发炮した…

辩护步骤：ゆさぶる→出示“真宵の装束”→ムジュンしている→出示证物“屏风”→指出真宵当时的位置应该在屏风上的子弹孔附近→まったく 決铯。

寻问4～事件当日について～

所有证词都需要“ゆさぶる”。

有疑点的证词1：杀された被害者と…

辩护步骤：ゆさぶる→もっとつっこんでみる。

有疑点的证词2：部屋の中には…

辩护步骤：ゆさぶる→ビョウブのウラは？

问题：“写ってるのが真宵じゃない”と证明できるか？

回答：今は证据品がない。

寻问5～事件当日について・2～

有疑点的证词：で、カメラ…

辩护步骤：ゆさぶる→狩魔を诉える→主张する。

问题：これが真宵ちゃんじゃない可能性を立证できるか……？

回答：立证できる→调查第二张照片上假真宵的左手衣袖→真宵が部屋から出た→出示证物钥匙。

因为案件疑点重重，所以审判长决定暂时休庭，第二天继续审问。在“仓院の里”与春美交谈，出现心理锁，但证物不足，取消心理锁。出示钥匙，得知钥匙是在“烧却炉”里发现的，当然得前往“わたりろうか”查个清楚，在那里遇见のどか。调查“仓院のツボ”和“烧却炉”，发现沾有血迹的衣服碎片。与叶中交谈，出现心理锁，但证物不足。去“留置所”与真宵交谈，得知春美喜欢玩球，立即回到“仓院の里”调查，果然在“控えの间”发现球，这时就可以去“修验者の间”解除春美的心理锁了，步骤是：出示勾玉→指出案发当时春美是在“わたりろうか”→出示球→出示“仓院のツボ”→出示“アヤサト キョウコ”的档案。



接着就到“仓院の里”向ナミコ出示のどか的档案，并寻问ナミコ关于のどか的事。问完应该就可以去“堀田クリニック”了，在那里出示律师勋章，再寻问堀田关于“叶中のどか”的事，得到“免许用の写真”和“新闻 事2”。现在可以去“わたりろうか”解除のどか的心理锁了，步骤是：出示勾玉→出示のどか的档案→出示“新闻 事2”→出示“免用の写真”→出示“叶中 未实”的档案。心理锁解除后寻问のどか关于交通事故的事。

再到“留置所”时，发现千寻上了真宵的身，寻问她关于犯人的事，出现心理锁，解除心理锁的步骤：出示勾玉→出示“绫里 キミ子”的档案→出示钥匙→出示“沾有血迹的衣服碎片”→出示のどか的档案。

寻问6～真宵が逃がしたこと～

对证人的全部证词“ゆさぶる”，有些地方还要选择“さらにゆさぶる”。

寻问7～事件後、目击したこと～

有疑点的证词1：私、なつかしく…

辩护步骤：ゆさぶる→さらにゆさぶる→もちろん重要です（证人改换证词）。

有疑点的证词2：こわくはなかった…

辩护步骤：出示“真宵の装束”。

寻问8

～事件の直後、目击したこと・2～

有疑点的证词1：私、お さんを…

辩护步骤：ゆさぶる→现场に向かう途中→さらにゆさぶる→もちろん重要です（证人追加证词）。

有疑点的证词2：“対面の间”へ…

辩护步骤：出示“仓院ののツボ”→出示春美的档案→ムジュンしている→さっきの证言→在图上指出案发当时，のどか是在“対面の间”里→在图上指出のどか是藏在屏风后面→出示证物衣物箱→证据を提示する→再次出示证物衣物箱→たしかに不可能→出示“绫里 キミ子”的档案→出示“新闻记事2”→もちろんできる。

寻问9～一年前の交通事故～

有疑点的证词：その夜も…

辩护步骤：ゆさぶる→さらにゆさぶる（证人追加证词）。

有疑点的证词：私、免许を…

辩护步骤：出示“免许用の写真”。

寻问10

～运转をかわらなかった理由～

有疑点的证词：とどいたばかり…

辩护步骤：ゆさぶる→さらにゆさぶる→证人追加证词。

有疑点的证词：姉わさんの车…

辩护步骤：出示“新闻记事2”→姉の未实→出示“叶中未实”的档案→出示



示“新闻记事1”→出示春美的档案。

第三话 逆转马戏团

马戏团的魔术师把马戏团的团长杀了！！动机何在？还是另有真凶？这一切都等待成步堂来一一解答……

事情发生在一个假日，看完马戏表演后，成步堂回到事务所准备大扫除，谁知道接到真宵的电话，说她喜欢的魔术师杀人了，真宵要去看他，于是前往“留置所”。与魔术师交谈完后出示律师勋章，得到魔术师的委托。

从“留置所”出来，当然是马上到马戏团进行调查。在“宿舍前・广场”遇见系锯警官，出示魔术师的档案，向他了解案情。然后在“サーカス・テント内”遇到团长的女儿“立见 ミリカ”，她是位驯兽师，向她出示魔术师的档案和“立见 七百人”的档案，就可以到“テント内・团长室”内进行调查了。在房间里调查挂着的礼服，墙上的海报和桌上的文件。刚要离开马戏团，在“サーカス・正门前”遇见腹语师“木住 勉”，他好像对魔术师不太友好，看来要继续调查马戏团里的人际关系。刚踏入“トミーの部屋”，就被一阵狂笑吓倒，原来是小丑“富田 松夫”。出示魔术师的档案可得知，案发当日，魔术师在食堂用酒瓶砸了“木住 勉”的头。立即前往“テント内・食堂”调查，在食堂的地板上果然发现一个破瓶。

到“留置所”了解事情经过，与魔术师寻问“团长と会ったこと”问题时，出现心理锁，解除心理锁的步骤：出示勾玉→出示“团长の书类”→出示破瓶→出示“木住 勉”的档案。与魔术师交谈中得知，腹语师的玩偶リロ太烦人（其实是腹语师一有了玩偶，就会唠唠叨叨说个不停），所以被他藏在团长室里了。去“テント内・团长室”，调查放奖杯的玻璃柜，得到リロ，然后到“テント内・食堂”把リロ还给“木住 勉”。刚从食堂出来，成步堂的律师勋章就被一只猴子给抢走了，ミリカ叫成步堂去找小丑帮忙。只好到“トミーの部屋”去见那个歇斯底里的小丑，交谈中选择“连れていってもらう”就可到“アクロの部屋”。调查沙发找回律师勋章，并发现一枚戒指。

寻问1～事件の流れについて～

所有证词都需要“ゆさぶる”。

有疑点的证词：被害者は、大きな…

辩护步骤：ゆさぶる→中身について。

寻问2

～事件の当夜、目击したこと～

有疑点的证词1：通ったのは…

辩护步骤：ゆさぶる→1人しか见てないのはへん→出示团长的档案。

有疑点的证词2：そのうち…
辩护步骤：ゆさぶる→出示ミリカ的档案。

■寻问3 ～ブロポ　ズのこと～
有疑点的证词1：オレ、ミリカに…
辩护步骤：ゆさぶる→それでもゆさぶる（证人修改证词）。
有疑点的证词2：ケッキョク…
辩护步骤：出示戒指→证言がムジュンがある。

■寻问4 ～マックスを目击したこと～
有疑点的证词：こんばんは…



辩护步骤：ゆさぶる→リロのアイサッ→出示破瓶→のだかを见た→出示团长的档案。

■寻问5～事件の当夜、目击したこと～
有疑点的证词1：寝ようかと…
辩护步骤：ゆさぶる→あえて踏みむ（证人修改证词）。
有疑点的证词2：见ていると…
辩护步骤：ゆさぶる→もちろんある。

■寻问6～目击した"人影"について～
有疑点的证词：シルクハットに…
辩护步骤：出示魔术师的海报。

■寻问7
～目击した"人影"について・2～
有疑点的证词：现场から立ち去る…
辩护步骤：出示魔术师的帽子→出示"现场写真"。

由于证人竟然说凶手杀人后向空中飞走，而事实上凶案现场又确实没有凶手的足迹，案情变得十分诡异，所以审判长决定休庭，第二天再接着审讯。成步堂只好再次到马戏团进行调查。不过出发前先到"留置所"一趟，魔术师会给成步堂他得魔术表演大奖时的照片"グランプリの写真"。到马戏团的"テント内·食堂"把"グランプリの写真"给小丑看，小丑会告诉成步堂魔术师得奖时还获得一个等身大的半身像奖杯，奖杯本来是放在食堂里的，但几天前不翼而飞了。另外小丑还说案发当日，食堂的留言板上贴有一张杀人告示，而那天只有魔术师与"木住 勉"两人有过纠纷。先后向"木住 勉"和魔术师出示"张り纸"，寻问有关情况，然后到"テント内·团长室"调查礼服，得到"张り纸"的另一半。

在"宿舍前·广场"与狩豪检事交谈完，就可以去"アクロの部屋"寻问アクロ。出示"张り纸"，アクロ脸色变得很难看，他叫成步堂去问ミリカ。ミリカ在"サーカス·テント内"。向她出示"张り纸"，得知她曾在アクロ的房间里看到过。她还说她最重要的"ステージ衣装"被アクロ养的猴子给抢去了（怎么都跟アクロ有关啊？）。到"トミーの部屋"与猴子抢夺"ステージ衣装"（选择「返せコラ！」）。抢到手后把它还给ミリカ。剩下的就是解除小丑和アクロ两人的心理锁了。小丑的心理锁解除步骤：出示勾玉→出示狮子的照片→出示アクロ的档案。アクロ的心理锁解除步骤：出示勾玉→出示狮子的照片→出示"バット"的档案→出示ミリカ的档案→出示"张り纸"。

■寻问8 ～目击したこと～
有疑点的证词：マックス…
辩护步骤：ゆさぶる→ムジュンしている→出示"シルクハット"→アクロが真犯人→もちろん、いない→指出アクロ在"アクロ（3阶）"里→证据品を提出する→出示"マックスの胸像"。

■寻问9 ～アクロの身体能力～
有疑点的证词：团长のアタマ…
辩护步骤：出示木箱→木箱の重さ→知っている→出示猴子的照片→出示"マックスの胸像"→出示"立见七百人"的档案→出示"マックスのポスタ"。



■寻问10
～被害者·立见团长について～
对全部证词："ゆさぶる"。
审判长问题：杀害した回答：もちろん、できない。
狩豪检事问题：いったい…
回答：出示ミリカ的档案。
审判长问题：アクロ氏は…
回答：出示"张り纸"。
审判长问题：半年前の"事件"…？



回答：もちろん知っている。
审判长问题：半年前の…
回答：出示"调味料の小ビン"。
狩豪检事问题：立见 里香...
回答：出示"バット"的档案。
真宵问题：ねぇ！ ホントに...
回答：ただの事故だはなかった→出示"スカーフ"→家宅搜查のだかを要求する。
狩豪检事问题：凶器は …
回答：法廷内のどこか→证人席。

第四话 再会吧，逆转

逆转1中的罗沙超人和欧巴桑又出现啦！这一次他们又将卷入到什么案件当中呢……？

故事是以罗沙超人获得"英雄中的英雄"大奖开始的（不过这个罗沙超人不是"荷星 三郎"饰演的，而是由他的接班人"王都楼真悟"扮演）。谁知道在召开记者见面会前，会场里的休息室竟然发生了一件命案，死者是另一部英雄电视剧中的主角扮演者"藤见野 イサオ"。更糟糕的是，真宵被人绑架了！！绑匪的目的竟然是要成步堂帮"王都楼真悟"辩护。

成步堂第一时间赶往"留置所"了解情况，向"王都楼 真悟"出示"整理券"和"トランシーバー"，接受他的辩护委托。

到"ホテル·ロビー"与大婶交谈直到出现心理锁，然后再到"控え室前·ろうか"于ナツミ交谈直到出现心理锁。在"王都楼の控え室"遇见王都楼的经理人"华宫 雾绪"，向她出示"整理券"。来到案发现场"藤见野の控え室"，与系锯警官交谈完后，调查吉他盒和梳妆台上的酒杯，向系锯出示"ギターケース"和"グラス"，狩豪检事出现，她抽了成步堂几鞭子就走了（SM狂啊！），临走前扔下一份藤见野的签名，当然要把它拣起来。回到"すみれの间"与荷星交谈完后，就可到"ホテル·ロビー"解除大婶的心理锁了，解除步骤如下：出示勾玉→出示"サイン色纸"。大婶不肯透露关于藤野丑闻的事，只有向荷星寻问了，问完后得到"杂志の记事"，用它加上"华宫 雾绪"的档案可以解除ナツミ的心理锁。解除后向雾绪出示"藤见野 イサオ"的档案时出现心理锁。

来到"刑事课"，系锯警官告知情况很不妙，他们有足够的证据和证词可以证明王都楼有罪。向系锯出示"杂志の记事"后，狩豪检事出现了，令人惊喜的是前作中的御剑检事也出



现了，向御剑出示"天野 由利惠"的档案和关于她的"自杀の报告书"，他会告诉成步堂，被告和死者两人的经理人曾是师徒关系，而且先后自杀过。

现在可以去"王都楼の控え室"解除雾绪的心理锁了。解除步骤：出示勾玉→出示"杂志の记事"→出示"天野 由利惠"有案档→出示"自杀の报告书"。

回到事务所，绑匪又打来电话，不过是督促成步堂一定要把官司打赢而已。

这时镜头一切，转到了真宵所在的小黑屋里，调查地上的卡片，原来那是钥匙，当然是打开门就逃跑啦……

■寻问1 ～事件のポイント～
对系锯的全部证词"ゆさぶる"。

■寻问2 ～王都楼を逮捕した理由～
有疑点的证词：被告は、ナイフをって…
辩护步骤：出示"ナイフ"→もちろん提出する→出示"グラス"→そんなはずはない。

■寻问3～目击したこと～
有疑点的证词：王都楼だョ、王都楼…
辩护步骤：ゆさぶる→その人物の服装→もちろん重要（证人追加证词）→对追加的证词出示"忍者ナンジャのボタン"。

■寻问4～目击した人物について～
有疑点的证词：イサオちゃんを刺したｒから…
辩护步骤：出示"ナイフ"→ムジュンしている→王都楼に罪を着せるため→出示"华宫 雾绪"的档案。

■寻问5 ～ゴクヒの情证～

有疑点的证词：…あ、この话、ゴクヒ…

辩护步骤：ゆさぶる→证据品をつきつける→出示“ナツミのカメラ”→さらにシメ上げる→出示“ナツミのカメラ”→特に异议あり→指出照片上罗沙超人的右脚有可疑→出示“华宫 雾绪”的档案→异议を申し立てる。

■寻问6
～事件を发现したときのこと～

首先对证人的全部证词：“ゆさぶる”，有些地方还要选择“さらにゆさぶる”。

有疑点的证词：花瓶を割ったのは…

辩护步骤：出示“ギターケース”→证言させる。

■寻问7 ～ギターケースについて～

有疑点的证词：ケースは私が一けた…

辩护步骤：出示“ギターケース”→そんなはずはない→出示“グラス”→出示ナツミの写真→别の着ぐるみを用意した→出示“记者会见の整理券”。

■寻问8 ～王都楼をかばったこと～

有疑点的证词1：决定的と言えば…

辩护步骤：ゆさぶる(证人修改证词)

有疑点的证词2：あのボタンは、王都楼…

辩护步骤：出示解剖记录→罪を着せる→出示“华宫 雾绪”的档案。

■寻问8～死体を发现した时のこと～

有疑点的证词：彼が死んでいることが…

辩护步骤：出示“现场写真”→雾绪に证言を强要する。

■寻问9 ～雾绪の罪とは～

对证人的全部证词：“ゆさぶる”。

证人虽然承认伪造现场假象，但仍不能判她有罪，也不能证明被告无罪。成步堂再一次展开了调查。系锯告知狩豪检事遭人狙击，幸好子弹只伤及肩部，立即前往“堀田クリニック”看望她。在医院御剑告知证人手上的卡片与暗杀组织有关。

镜头一切，又转到了真宵所在的小黑屋，这里应该就是暗杀组织的窝点了。真宵出了小黑屋一看，原来自



己还在宾馆的一个房间里边，刚想打开门逃跑，绑匪又出现了……

回到成步堂这边，成步堂到“留置所”会得到“王都楼のメモ”，原来王都楼想叫成步堂帮他喂猫。王都楼是住在宾馆里的，前往“ホテル·ロビー”，向大婶出示“一介状”，再来到“王都楼邸·应接间”，遇到王都楼的管家“田中 太郎”（就是那个绑匪啦！），然后到“控え室前·ろうか”与ナツミ交谈。接着到“藤见野の控え室”，绑匪又打来电话，但由于有杂音，听不清。回到法律事务所，向系锯出示“トランシーバー”，系锯怀疑那个房间有窃听器，一调查，果然在最大的那只玩具熊眼睛里发现有。

与春美和大婶交谈完后，到“警察署·刑事课”与カチョ　交谈。得到局长的同意，成步堂可以到“留置所”与雾绪和王都楼会面。与两人交谈中，均出现心理锁。在“警察署·刑事课”遇到荷星，没想到他也被牵涉到这个案子中来。交谈中系锯打来电话，让成步堂马上回事务所。与系锯交谈完就可以去解除王都楼的心理锁了。解除步骤：出示“盗撮カメラ”→出示“ぬいぐるみ”→出示王都楼的档案→出示“クレジットカードの 黄薄薄　鳌尽哎　'ド”→依赖人だから。与御剑交谈过程中，绑匪打来电话，谈话中听见一声猫叫，立即前往“王都楼邸·应接间”调查。在一扇门前发现一个玩具熊，撞开门到“王都楼邸·ワイン库”，在地上拣到一张照片。现在就可以去解除“华宫 雾绪”的心理锁了。解除步骤：出示“自杀の报告书”→出示“由利惠の写真”。

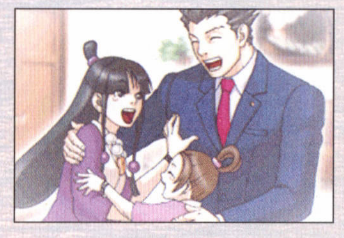
■寻问10～控え室をたずねたこと～

先对「しばらく2人を…」“ゆさぶり”，再对「谁かと话して…」“ゆさぶり”，证人改换证词，对改换的证词「オ　トロくん…」“ゆさぶり”，然后选择“王都楼のチップ”，再选择“异议を申し立てる”。

■寻问11 ～二度目の目击～

有疑点的证词1：今、思えば…

辩护步骤：ゆさぶり→ケチをつける（证人改换证词）。



有疑点的证词2：お客の部屋から…

辩护步骤：ゆさぶり→出示“グラス”。

■寻问12
～被告とボーイ、二度目の接触～

有疑点的证词1：そして、部屋の…

辩护步骤：ゆさぶり→先后寻问两件事（证人追加证词）。

有疑点的证词2：もう一度见ればハッキリします…

辩护步骤：出示“アクセサリ　”→受け取った人物がアヤシイ→クマがアヤシイ→异议を申し立てる→出示“华宫 雾绪”的档案。

■寻问13～クマのアクセサリ～

对证人的全部证词：“ゆさぶる”→由利惠の遗书→证据品を提出する→出示“由利惠の遗书”。

真是一团糟啊，真宵生死未卜，成步堂一再拖延时间，已经引起旁听者抗议了，好在御剑帮忙，又赢得了宝贵的30分钟。系锯已经搜查到绑匪留下的物品，但在赶往法庭途中竟然出了车祸，现在知道他位置的人只有狩豪检事，马上找她帮忙。

问题：この主张…ちょっとムジュンしてないか?

回答：证据を提出する→出示“盗撮カメラ”。

■寻问14 ～依赖人について～

先对「杀し屋という商卖…」“ゆさぶり”，「では、そろそろ…」“ゆさぶり”，再回过头来对「杀し屋という商卖…」“ゆさぶり”，然后对「では、そろそろ」“ゆさぶり”，再选择“审理を要求する”。



■寻问15～依赖人について·2～

有疑点的证词：カミヤ样は最初から知っていた！…

辩护步骤：出示“グラス”。

■寻问16 ～依赖を受けたこと～

有疑点的证词：そこで，とあるバで…

辩护步骤：ゆさぶり→さらにゆさぶり→重要ではない→もちろん重要→出示“华宫 雾绪”的档案。

■寻问17～依赖を受けたこと·2～

有疑点的证词1：藤见野イサオ…

辩护步骤：ゆさぶり→もっとゆさぶり→もっとゆさぶり(追加证词)。

有疑点的证词2：クマのアクセサリ…

辩护步骤：ゆさぶり→ムジュンしている→证据品をつきつける→出示“由利惠の遗书”→有罪(无罪也可)→祥しい情报を求める（不听也行）→出示杀手的档案→出示“ビデオ”→弱みをにぎろうとした。







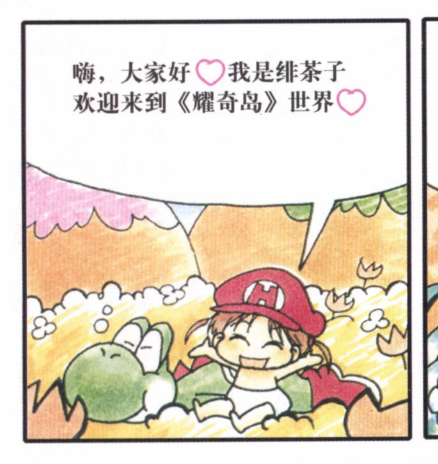
绯茶子的

スーパーマリオアドバンス3

超级马里奥ADVANCE3

体验记

绯茶子



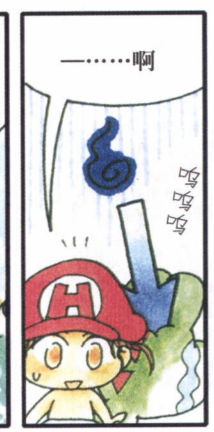






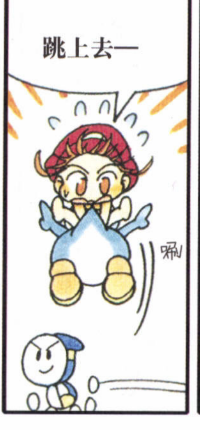






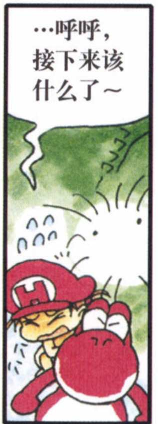



虽然这个游戏我也玩了好几次，但是惯性上的技巧老是掌握不好。
真是让人头疼
唉——……

只要一不留神就会撞到它们身上。
卡嚓卡嚓

跳上去—
唰

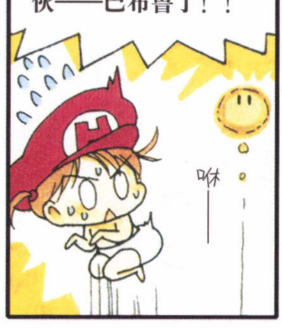
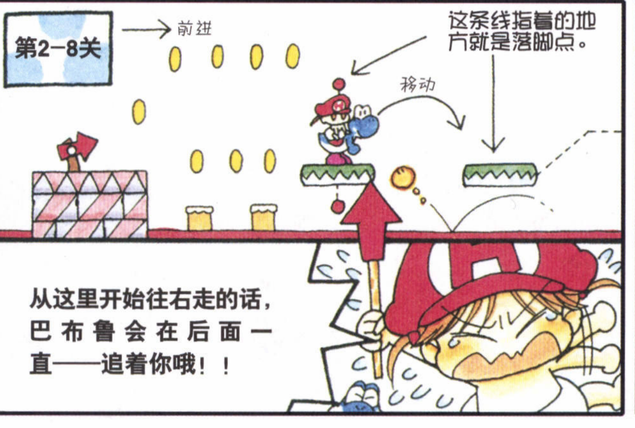
跳过头啦—我又变泡泡啦！！
卡嚓卡嚓
飘

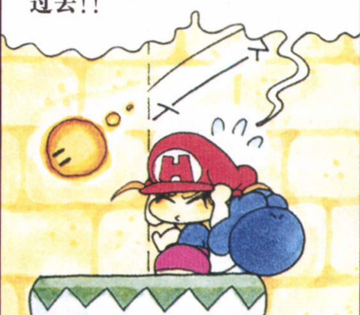
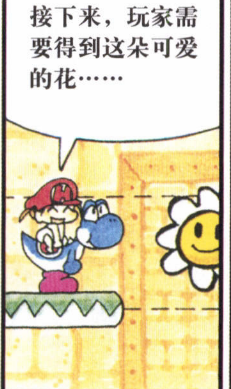
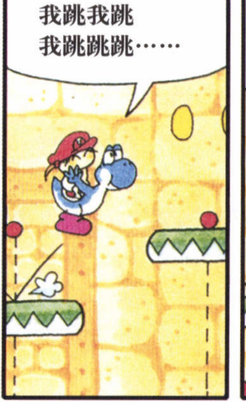
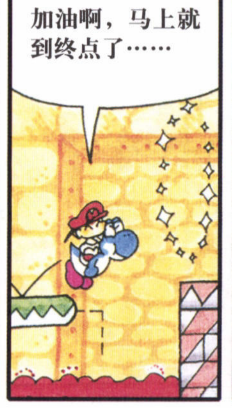
哇啊——！
救命啊—
卡嚓 卡嚓 卡嚓 卡嚓
跑得飞快

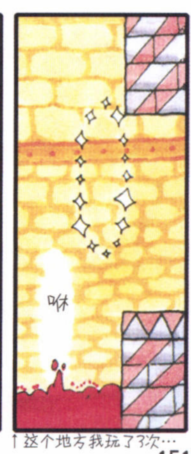
啪

…呼呼，接下来该什么了～

这部分我也不是很擅长～只要一碰到它们，整个画面都在跟着晃～

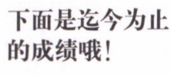
…………
静
现实中的绯茶子

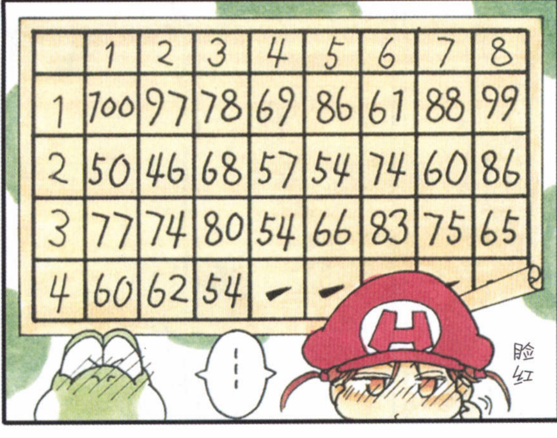
头晕……
玩过头了
唔

其实这些都不算什么，最难的就是这个家伙——巴布鲁了！！
咻

第2-8关
前进
这条线指着的地方就是落脚点。
移动
从这里开始往右走的话，巴布鲁会在后面一直——追着你哦！！

虽然很难但我还是打过去了，这可是有诀窍的。
哼哼…
不可一世
只要从巴布鲁中间穿过去的话，它们就不会追过来啦—！！
胜利—

你只要站在这里，巴布鲁就会从你的头顶呼拉呼拉地飞过去!!

接下来，玩家需要得到这朵可爱的花……

我跳我跳
我跳跳跳……

加油啊，马上就到终点了……

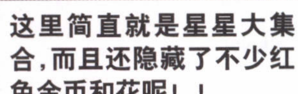
……嗯？

咻

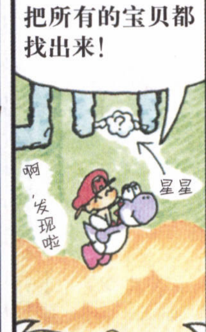
↑这个地方我玩了3次…

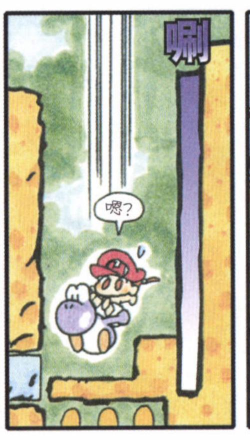

下面是迄今为止的成绩哦！

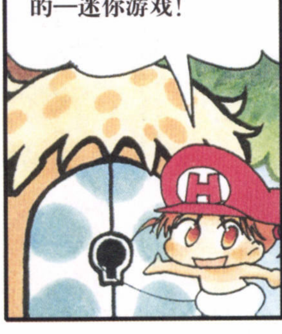
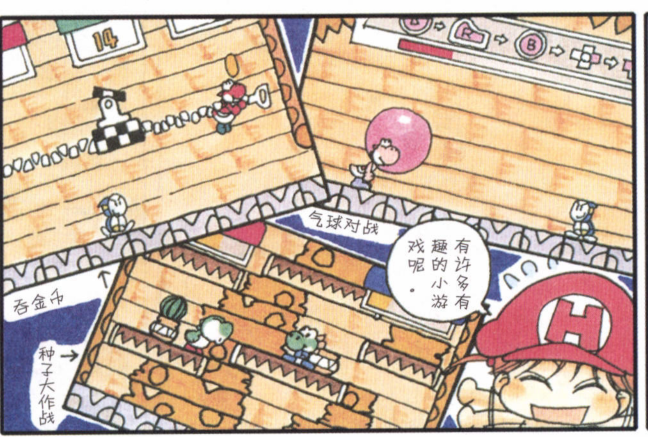
翻
翻
翻

	1	2	3	4	5	6	7	8
1	100	97	78	69	86	61	88	99
2	50	46	68	57	54	74	60	86
3	77	74	80	54	66	83	75	65
4	60	62	54	—	—			
！！
脸红

……那个一，看来要想获得好成绩就非得先找到隐藏的哈提那云才行啊。
成绩不代表一切
嗯嗯

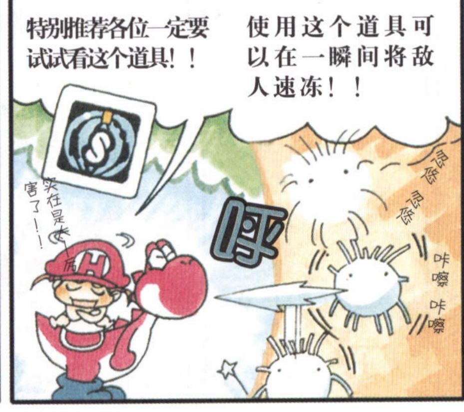
因为哈提那云里藏着星星和宝贝哦—！！

这里简直就是星星大集合，而且还隐藏了不少红色金币和花呢！！

大丰收—

好吧，这次我要把所有的宝贝都找出来！
啊，发现啦
星星

但是大家在每次跳跃之前最好先估算一下距离……
嘿咻
咕噜

唰
嗯？

啊，你这个笨蛋，快往上爬啊—
为了找金币落得这个下场就不值了！

接下来我要向大家介绍的就是超级好玩的—迷你游戏！

14
气球对战
有许多有趣的小游戏呢。
吞金币
种子大作战

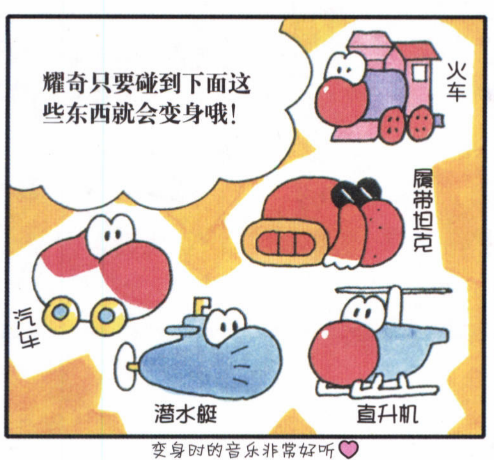
在迷你游戏中可以得到许多道具，而且在正常游戏模式中也能使用哦！
显示哈提那云的位置
能帮你找到红色金币
加20点或者10点星星
把敌人变成星星

我的绝招就是这个！！吃我一击吧！必杀！
投蛋术！！
干得好—扔得挺准嘛…
吱吱
吱吱

特别推荐各位一定要试试看这个道具！！
使用这个道具可以在一瞬间将敌人速冻！！
实在是太厉害了！—
呼
咔嚓
咔嚓

这个速冻道具可以在隐藏关中找到。
但是我玩了半天却连1点都没提升…
为什么—

道具使用的越纯熟游戏就越加有趣！！
大家加油吧！



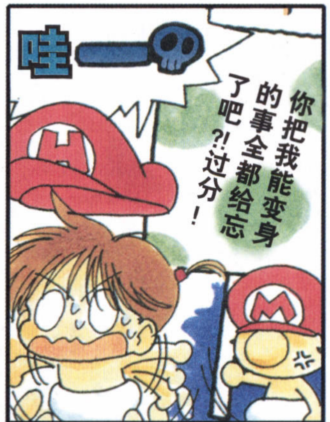


变身时的音乐非常好听♡



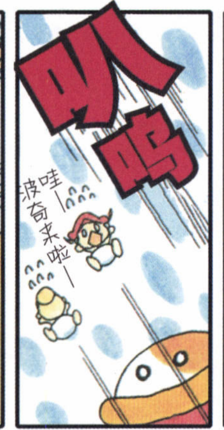


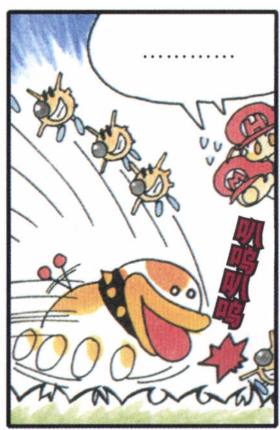


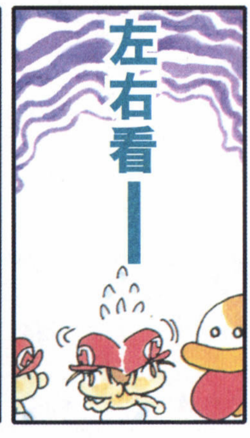






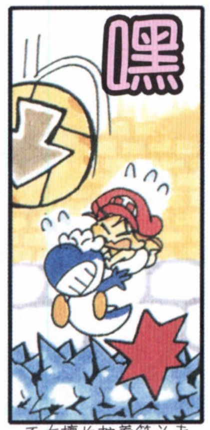


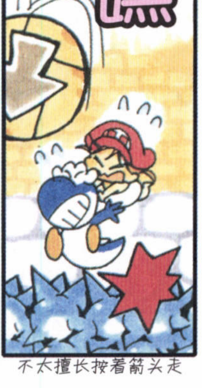




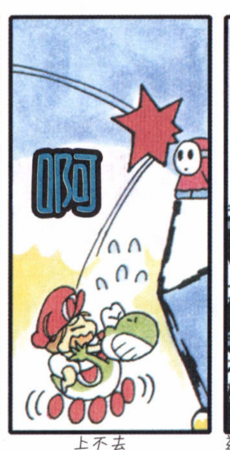




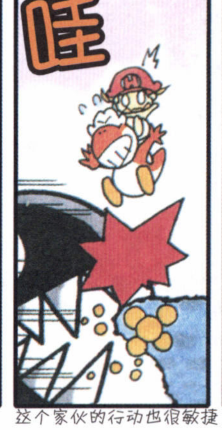




不太擅长按着箭头走



上不去



这个家伙的行动也很敏捷



读者大人投稿的正式版
绝对隐藏 秘技天地

最强的掌机，独特的秘技！



天地会领导的新年讲话：

1.本次会议全为GBA特有秘技大讨论。
2.只允许GBA秘技感冒者参加，无资格者勿进。
3.随时欢迎超级GBA狂们的“真·秘技”挑战。

GBA 特鲁尼克大冒险

游戏推荐度:7　秘技实用度:8

●增加PH最大值

在迷宫到神父可以帮忙恢复PH。但如果恢复前自己的PH已满的话就会增加自己的PH上限。

●死后道具不消失

首先在自家里的存档，在进入迷宫后不要在楼梯上存档，死后立刻关闭电源，这样再重新开始就会以自家开始游戏，身上的东西全部保留。

——山东济宁 HUNTER

GBA 黄金太阳

游戏推荐度:9　秘技实用度:6

●平安使用诅咒装备

本作中有很多装备特强，但是他们往往带有诅咒效果，在战斗中会十分烦人，但只要装备了“坠天使的指轮”（たてんしの）后就不会受诅咒影响了，此指轮在宝岛上。

——山东济宁 HUNTER



GBA 龙战士2

游戏推荐度:7　秘技实用度:6

●隐藏仲间

在地图东南方大沙漠的盗人之墓附近会找到隐秘入口，两位精灵会告诉主角一些事情，然后赶到莫多町的魔法学校在某教室后排找到，加入时LV35！

练级好去处：

在温笛亚城上方偏左有座孤岛，岛上出没的怪物经验值很高！

——广西　陈安祁

GBA 火炎纹章·封印之剑

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●无敌升级大法

在竞技场升级时很容易死人，只要在战斗画面没有结束前关机，再开机进入就会发现在重复刚才的战斗画面，只要在进入后，狂按B键就会退出，只会损失赌金。所以在第七关就可把大部分人升至20级。

——江苏　宋文

GBA 黄金太阳2

游戏推荐度:9　秘技实用度:7

●欣赏游戏中的音乐

在标题画面选“对战”，进入竞技场后，按住L、R与左下角的女子对话，便可以欣赏游戏中的音乐了。一开始不能听所有音乐，能欣赏的音乐是对应正常游戏发展的。

●接续前集的进度

在前作的标题画面按R+左，再按B，会出现“送信”选项。进入后，指向爆机进度，会出现“密码”和“通讯”两种方法，把罗宾等人的资料传递来第2座。

●变更人名的方法

想给加鲁西亚和罗宾等八人改名，只要按下“上下上下左右左右上右下左上SELECT”，会听到“叮”一声，便可改名了。

●快速回到教会的秘技

在选择读取进度的时候，按住START和L键不放，再按A键读取，那么游戏就不是从你存档的地方继续，而是从你最后进入的那个村的教会继续。这个秘技在前集就有了。

——广东　林荣侃

GBA 奥伽战争外传

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●特殊效果武器及魔法的取得

一些武器和防具是有特殊效果的，只不过橡杖和指轮用多了会坏掉。使用方法为在战斗的Item中，按→键（有无效果，按select查找）。例：通关一次后得到大天使的那把アンビッォン可攻击2格（损血）。

大地の指轮

疾风の指轮

各属性的魔法杖，对应相同属性的魔法（那些不能使用魔法的职业也能用）物理攻击最强剑：培养一只黑龙（道德为C），待其升至顶级时，用它使用道具スナップドラゴン会变成一把剑。其实用了该道具而得到的剑是化剑人的能力的一半罢了。

——上海市浦东新区　汤恺亮



GBA 光明之魂

游戏推荐度:8　秘技实用度:6

●无限加钱法

任一角色来到村子的店铺，先拿起自己已有的道具，按2下“R”键，然后放下，再选一件店中自己能买得起的道具，用十字键把它移到刚才选的自己道具的上方，按“R”键就可将其又卖回给店主，自己却没有花钱（注意：所选中的店中的道具要拿在手上，不可以在道具档中放下）。

●隐藏关卡出现

利用任一角色在游戏通关一次后进入ADVANCE模式。打到第八关时同时按下“L”、“R”、“A”三个键就可以进入隐藏关“迷Eタ”ンシ“ョン”。此关总共十八层迷宫，都是从ADVANCE模式中的八大关中选出的迷宫组成的新关卡。BOSS是ADVANCE模式中的第七关BOSS，不过动作好像又加快了。

●对付闪电法师的心得

其实很简单，只要一步不离地紧跟在它们后面，它们就不会攻击你，但如果好几个闪电法师同时出现，就把其中一个或是单独在一个位置的那个闪电法师用“跟”的方法逼到一个看不见其他人的小角落猛K。

另外，第七关BOSS的闪电攻击也并非100%躲不了。当他选中黄剑（就是电剑）时就立刻溜到他身后，这样他的闪电就劈不到你了。如果他在角落放电，那么挤在他身边就不会被劈。

——江苏南京　肖科

GBA 恶魔城白夜协奏曲

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：7

●风+十字架+crash stone的连续技

装备crash stone；近距离使用集气攻击（不必集到满，有就可以）一般是近距离2段技（用鞭和集气攻击各一段），这时会形成连续创击，而十字架和集气攻击是连续判定。

●使用西蒙

通关一次后不但可使用剑术高超的MAXIN（用法见2002年7月期电软）如果在KONAMI标题画面，依次输入。↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A恶魔城的背景会变为蓝色，此时在Boss Rush Mode中出现的主角是久违的西蒙（攻击力、防御力奇高、就动作慢3点），有得必有失嘛！

●见到79号小鬼

很多朋友在过关后都见不了怪物图鉴上的79号怪物，其实79号怪物必须在主角的 Lack>150时才会出现……（很多好装备）

——上海浦东　斌斌

GBA 武士的成长·樱国冒险

游戏推荐度：7 | 秘技实用度：7

●道场内的秘密

当游戏至仙台市后，这里一共有3个星战道场，如果将里面的武士全击败，之后再同最下面那个道场外的一人交谈，他便会告诉你一个秘密，那就是每个道场内后面的壁画其实是隐藏房间的入口，进去后可以在里面自己用普通卷物制作秘奥义书。另外在长野村瀑布旁调查旁边的"三"字石碑可进入隐藏的道场。



●神奇的地藏菩萨

游戏中所遇到的地藏菩萨通常供给它们一个バナナ便不能再给了，但处于东樱都的那个地藏菩萨却特别，如果你连续给20个バナナ给它的话，便会得到它送的神器——鼻のメガネ。

——湖南湘潭　陈欧

GBA 街头霸王ZERO3up

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：8

●全隐藏角色

杀意隆：3个人物完成SINGLE MODE

古烈：5个人物完成SINGLE MODE

真纪：7个人物完成SINGLE MODE

阴：9个人物完成SINGLE MODE

依格尔：11个人物完成SINGLE MODE

真豪鬼：全部36人物完成SINGLE MODE

真维加：用真豪鬼通关

（注：所有人物必须在难度两星以上完成游戏才会出现，真豪鬼、真维加须在选人画面中按START键才会出现，用杀意隆通关时会在最后一局对战真豪鬼，无论胜负都可看结局，但打输了并不算通关一人）



●全隐藏模式

DRAMATIC BATTLE： SINGLE NODE任选一人通关后出现。

SURVIAL MODE： DRAMATIC BATTLE任选一人通关后出现。

FINAL BATTLE：完成 SURVIVAL MODE中的BOSS模式后出现。

——北京　LULU

GBA 口袋妖怪·红宝石、蓝宝石

游戏推荐度：9 | 秘技实用度：7

●不花钱得道具

其实很简单，狐5只ミ"ク"サ"ク"マ（NO.12），在游戏里大概20分钟左右，它会自动得到一个道具，例如，加HP50解毒，解麻痹等道具，带5只就会得到5个道具，可以省很多钱。

●多得经验值

只要是交换的怪兽，无论是与他人换得或是在游戏里与游戏中的人换得，所换来的怪兽经验值会比其他怪兽多得50%。

——沈阳　闫锋

GBA 恶魔城·月之轮回

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：7

●BOSS打法

等级不用升至最高，只需拥有全卡片，便不难对付Boss，很有挑战性哟！如果可以站着增加HP，不防去竞技场底层（倒数第二）找圣武士，运气好的话你会有惊喜的发现。

●游戏技巧

防御最高的是魔咒护甲，在机械塔一个破墙而入的地方反复打倒利利穆可得，EXP最高的是地下保管库中一个破墙而入的地方的利利斯，其经验值为



20000整，如果用卡片增加经验值可达到22000这些利利家族的东东都是有五只光环的怪鸟，它们的攻击和防御都很强，等级过低很难应付。

●巧妙解毒

有两张卡片组合后，会有一个黑暗护罩护体，但会慢慢吸你的体力。中毒时，搭配好这两张卡，按L键启动魔法，再按L键取消护罩，你会发现，毒已解了。

●快速爆机

用FIREBALL MOON过了第四关的牛头怪后，可直接启动隐形魔法去第七关。

●游戏补充

有人说，用卡片模式如果级数太低，很难打第七关Boss蝴蝶妖。其实也有个窍门：待她变身后，立刻用光明护罩护体，然后跳到左边门上，等她过来就放十字架；她往回走时，就跳到前面平台上闪避她放来的激光。等她放完激光了，又可跳到门上等她来挨打。这样可以滴血不减干掉她。

——北京　LULU

GBA 幻想传说·换装迷宫

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：6

●HP、TP回复大法

在村里，无论男女主角，要有2件以上的服装，其有会加HP的，首先换成高等级，再由高等级换成低等级，再换成高等级，再换成会加HP的，这样他(她)的TP基本满了，让他（她）给所有人加HP，加满后再换装，直到把TP加满，结果有アミィへんしんステッキ8个以上的话也可以把HP、TP加满。

——北京　LULU

GBA 黄金太阳2

游戏推荐度：9 | 秘技实用度：6

●能够改变名字的方法

在游戏开始时的签名画面的时候，连续按三次选择键，这样就能为四位同伴改名字了，B键为取消原有名字，在选择完名字后有两个选项，はい（是）、いいえ（否），选择否可以改变1代主角的名字。

——四川　欧晓明

GBA 雷曼A

游戏推荐度：7 | 秘技实用度：6

●游戏中的大BUG

如果遭到敌人攻击，会有一定的"无敌"时间，在此如果你掌握好时间，落到地上，按A键跳起，你会发现在空中时，又成无敌了，用此方法，一直连跳，将可长时间无敌，但要注意跳起后不能攻击，本人用此法打SPACE MAMA'S CRATER中的BOSS，在其暴走时，仅费了一格血。

——福建代坚

GBA 超级机器人大战OG

游戏推荐度：8 | 秘技实用度：6

●升级和得钱的方法

机战OG的第9话A里有两个DC舰长，而其败北的条件就是击落任何一架，现将其中的任何一架击沉，游戏结束。再重新进入，全部的经验，金钱，熟练度，等级全部继承。

——北京　LULU





在2002年的年底我们终于又见到了罗拉那熟悉的身影，依然是一身劲装，依然是腰别双枪，只不过这一次她奔腾跳跃的地方却在GBA上。由取得Eidos两年许可协议的Ubi Soft开发，不仅使用了准3D引擎实现动态光影、透明、3D动作等效果，而且游戏的剧情全部是全新的。现在就让我们进入古墓丽影的世界吧。



第一关

爬上悬崖进入石门，冒险正式开始。



★迷宫1-3

前三个迷宫非常简单，就不作过多的介绍了。

★迷宫4

先往左走找到开关，再往右走按下开关，打开中央金黄色的大门。得到Decorative battle axe，回到刚才的迷宫3。

★迷宫3

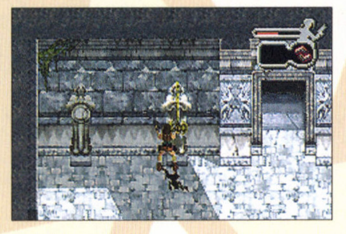
从中间的火焰穿过往右走打开大门。消灭迎面而来的敌人后跳上石台按动机关，撤掉尖刀了。往回走到右上方，现在要小心即将出现的大量敌人。消灭敌人后将你Decorative battle axe放在左边第2座骑士石像的手中，前方的大门终于打开了。

★迷宫5

在右下方按开关在短时间内加速跑进大门。

★雪山

这里跳跃的间距明显加大。请大家小心注意存盘。



★迷宫6

往右走关闭火焰后按动第1个开关打开上方的门，第2个开关则可打开画面右上方的第2道门。先进入上方的门，跳跃时要小心下面的火焰，走过去后按动机关关闭火焰。下楼梯，拉动控制杆短时间内火焰就会关闭，跑过去后右方有2个开关。现在不仅右上方的门打开了，连尖刀也撤掉了。刚往前走一点就看见前方的骷髅士兵复活了。对于你的攻击它会用盾抵挡，不要吝惜你的子弹，开枪吧！

进入大门会看见右边还有1扇门没有打开，继续走跳过悬崖按动开关就可打开这扇门了。

★迷宫7

进入下方的门，往右走可得到宝剑，按动机关打开左下方的门。一路往左，穿过火焰，打败骷髅士兵后按开关打开最初入口上方的门。进去后，往右穿越火焰一直走可得到盾牌，并打开左边的路。往左走遇到的第一扇门没有打开，继续前行打败骷髅兵就可打开刚才那扇门的第一道门，接着走会见到路分为了左右两条。

先往左走，路上有几道门关着，走到头即可打开刚刚的第二道门，但里面还有一道巨门。再往右走按动开关，打开刚才在左边路上关着的门。进去后可以看见一个被火焰重重包围的开关，按动开关，取得金天平。

★国王的墓室

将天平放在左边，剑放中间，盾



牌放右侧，按动机关。瞬间火焰将圣台包围。这时黑衣巫师出现召唤出骷髅士兵，敌人不算很强将他们打败后，这个任务就顺利完结。

第二关

（柬埔寨吴哥窟）

★迷宫1

挪动石柱进入上面的房间，并且小心火焰即可。

★迷宫2

往右走启动机关打开右上方第一道门，继续往右爬上石台可打开右上角第二道门。爬上楼梯打开开关，打开下边那道一直关着的门。再往前打开了正中间石室的门。按动石室左右的2个开关，而最上方石室内的开关打开了入口处高台上的门。

往下走穿过火焰启动机关撤掉上方的尖刀，取得hell god statue。再回到下方往右走取得heaven goddess statue，往左走将hell god statue放入墙上的神龛。启动机关，前方的石柱就会降下来，走之前千万不要忘记带走hell god statue！！

越过3个射箭机关，把heaven goddess statue放入墙上的神龛升起前方的石柱进入了新场景。

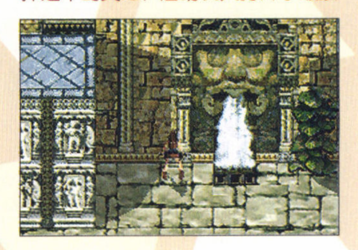
★森林

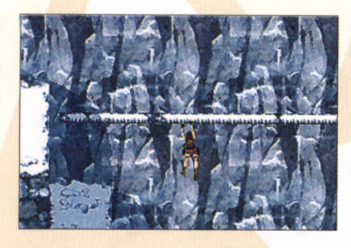
美丽的森林中，环绕周围的河水波光闪闪，美丽非常。在几个远距离跳跃后又将进入战斗！

★迷宫3

往左走打开右方的大门，会见到尖刀上有无法按到的机关。继续前行，掌握尖刀弹出的空隙打开上方的门。进入上边的房间后启动机关，撤掉刚才来路上的尖刀。回去启动开关，迅速跑进去。进门后往右走，往下打开右上方的门。在大门外启动开关加速跑进屋后小心门内的骷髅兵。然后就会看到2个巫师正在密谈的动画。当动画结束后，马上就会有敌人扑过来，小心应战。

上楼按动机关，撤掉右方的尖刀打开左下方的大门。进门后打开了左上方的石门。进入石门后先往左走。撤掉途中的尖刀，启动机关打开了最顶





端的房间第一道门。往右下走，小心闪避巫师的攻击。一番拼杀后打开了右侧的门。往回走绕行至左边，终于打开了上方的第二道门。

★迷宫4

将hell god statue放入神龛，降下左边的石柱，上去后将heaven goddess statue放入神龛。往左走启动开关升起右边的石柱，再取回heaven goddess statue放入左侧神龛，升起中间的石柱，跳上去撤掉入口处右方的尖刀。回到入口往右走，在神龛里放入hell god statue后按开关，降低石柱后下楼在神龛里放入heaven goddess statue，继续往右走。

上楼消灭敌人后在神龛放入hell god statue，路上的石柱就会下降，回去按开关打开左上方的门。罗拉终于得到black stone，可巫师又再度出现召唤出了同伙，几经搏杀终将其消灭。

★迷宫5

下楼，在神龛内放入hell god statue，再爬上石台打开下面的门。在下面的神龛放入heaven goddess statue，往右走在火焰熄灭的时间内穿过。先往左走，按第1个开关。再回到入口处上方的门，进去后则到达刚才太高按不到的机关处。现在让我们打败该死的巫师和他的恶犬，这里需要注意补血并且小心不要掉下去。胜利后往上走得到rade stone！！

第三关

古罗马国王马克.奥里利乌斯的城堡

★迷宫1—2

这里并没有什么难点，迷宫的布局也比较简单。

★迷宫3

爬上楼梯，撤掉下面的尖刀。这里的骷髅会在巫师的魔法下一再复活，尽快跳到对面将巫师打死。走到头得到Manuelius statue，然后往下进入方形会场。在会场左上角按开关打开右上方的门，在左下角得到maximus statue，打死巫师后左边的尖刀也会消失，这样就可以打开左下角的门了。

现在先往左走，上面的房间可得到血和子弹，按动左下角房间内的机关可打开左上方第一间的门，并得到Ricardus statue。现在往右走，房间内全是巫师和骷髅，在这里可以得到Giordanius statue胜利后继续往下走，会看见四块不一样颜色的砖。在上边的放maximus statue，左边放Giordanius statue，右边放Manuelius statue，下边放Ricardus statue后再启动墙上的开关，打开了会场下方的门。进去后往左走打开右下方第一道门，再往右走到尽头终于打开了下面第二道门。

★迷宫4

往左走撤掉右侧的尖刀后往右走打开左侧的门，进入房间打败巫师后，就可打开右边的门了。进入右边的门后，先启动开关打开右侧的门，往右走会得到Golden gun ammo。上楼后穿过火焰按动机关打开了左侧的门，进门后撤掉尖刀。继续往左走，打开刚刚房间内的门的第二道门，撤掉上方的尖刀后得到Golden gun ammvo。上楼梯走到头，打开右下角的门，进去后按开关，打开了第三道门。

按上面的机关撤掉左下方的尖刀后再往下到达高台得到golden gun！

★森林

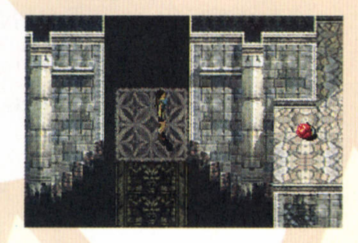
这里的悬崖间有着隐形的路，鼓起勇气迈出第一步吧！

★迷宫5

穿过迷宫，经过恶战后罗拉终于得到了white stone！

最终关

荒废的堡垒



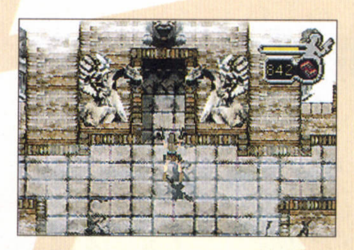
弥漫的大雾中罗拉终于来到了敌人的总部。

★迷宫1—2

大部分的机关都需要消灭敌人后才能启动，这里的加血包也比较多，注意收集。

★迷宫3

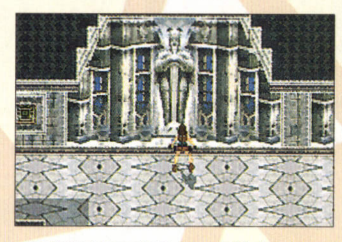
往右走打开上面的门，再往上走按机关键挪动石柱，利用助跑往左跳跃。打开下面的门，回下方后一直往右走打开右下角的门，再从右边跳过



大石柱走到头。

★迷宫4

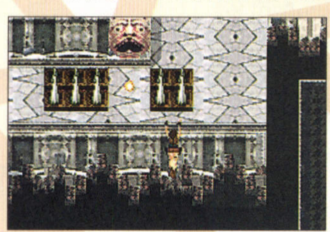
先往左打开右边的门，再往右下方走，打开左下方的门。上面的门不



断开关现在不能进去。回头走到入口处第一道没开的门，按动机关刚才不断开关的门就会停下来。继续往上走，到达新场景。

★迷宫5

避开尖刀小心的从边上攀爬过



去。按下中央的开关，打开了上个迷宫的两道门。回到迷宫4。

★迷宫4

进入刚才来回开关的门，按动机关，从右边穿过尖刀后进入上边的房间。一直往左走到头按机关，打开右下方门。往下走即回到刚才尖刀左侧的门，在上方的悬崖可以得到SMALL GEAR。

走回入口处最左边的门，进去后遇到的第一扇门没开，继续走开启右边的门，回头往下走得到MEDIUM GEAR。

升起石柱，一直往右。先往上走到头打开右下角的门，再往下走回右下角的房间开启机关，打开了入口往右第二道门，如果你跳跃的技术好利用助跑得到了BIG GEAR，就没必要去下面的房间了。

★迷宫5

把小齿轮放在中间，中等大小的放在右边，最大的放在左边，按下开关打开右上方的门。

★迷宫6

这里的宝物多得惊人但敌人也是一样。大家小心吧。

★迷宫7

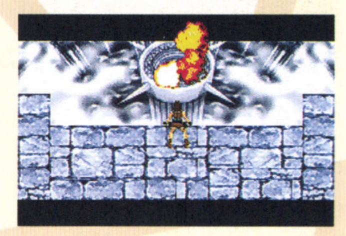
打开下方的三道门。先进左边的门，为中间和右边两条路清障。再走中间，向左远距离跳跃，撤掉右方的尖刀。最后进入右边的门，在穿越3个火球时要掌握好节奏使用加速跑。

下来后先往右走，打开左上角的门并撤掉尖刀。回头往左走到头打死2个敌人后，开启两扇门，进入房间撤掉左边的尖刀。然后往下走打开上面的门，关底终于到了！大家做好准备了吗？冲吧！

★关底

在这里你要和巫师们的首领，白衣人对决，他确实很强不仅会瞬间移动，还会召唤影子，但他再强也不是罗拉的对手，没几下就被打败了。先别高兴，真正的敌人还在后面呢！

环形的魔法阵，正前方漂浮着银白色的魔法球，最强的敌人将从这里诞生！当你按位置放上第一个魔法球后，美丽而恐怖的女妖就将复活并对你展开猛烈的攻击。迅速放好各个球，开始反击，在你把她打回原型后她会反复复活并召唤骷髅，巫师等，只要注意及时补血就一定可将她打败！







整部游戏玩起来手感较好，操作流畅，迷宫和机关的设置也恰到好处，可以说这是一款不失古墓水准之作。某些地方还需要各位玩家自己去进行发掘，那么，祝大家好运！

■文/真夜

索尼克进化版2

GBA	厂商：SEGA		发售日：2002.12.19
	类型：ACT	价格：5800日元	其他：通信线

基本操作

——A是跳跃
——B是刹车
■按住↓再按A卷成一团冲得更远也可以攻击敌人
■跳跃或弹起的时候按住R+↑可以继续向上冲

LEAF FOREST ZONE 1-1

这一关没有什么难度，练手吧，熟悉基本的跳跃，冲刺，以及适应在高速运动中捕捉前面的物体，掌握起跳时机。能够到达终点的路线很多，如果想多拿金币的话最好利用各种辅助工具到处都走走，轻松PASS。

LEAF FOREST ZONE 1-2

还是在森林里，和第一关差别不大，可以利用弹簧达到仅凭冲刺和跳跃无法达到的高度，在电线上滑行的时候不能跳跃，会掉下来的。可以去的地方也很多，没有什么难度，另外墙壁里有隐藏的道路。

BOSS战

带有铁锤的战车，必须在避免被铁锤砸到的情况下撞击车的本体。最好的时机是在铁锤刚刚准备伸出攻击时迅速上前，冲到铁锤和车身间跳跃攻击车身，或者在铁锤完全收回还没有开始下一次攻击的时候近身直接攻击。几次就OK了，注意不要在铁锤挥出的同时在后面跳跃，十有八九的结果是……刚好撞上去。

HOT CRATER ZONE 2-1

这一关是火山内。出门可以利用电线滑行，吃完连串金币后跳下来，往回走还可以在下方路线上拣到一些东西。接着往前又是一连串飞速滑行，在针山前起跳，把握得好的话刚好借踩在后面一只乌龟背上的机会跳起吃上顶上的一堆金币，然后进入一处通道，注意出口有只可恶的章鱼。再往前一点走上下两条路线都可以到达终点，注意路上有一条机械龙蛰伏，冲到它前面的时候记得撞一下。

另外，需要注意的是某一条路线上有两处挂钩，看准再跳，否则就摔死了。

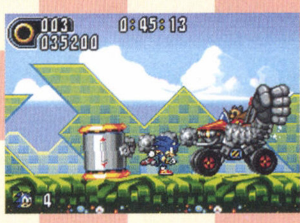
HOT CRATER ZONE 2-2

出门后沿着陡坡一路飞奔滑行，把上下两条路来回都走一遍后最后会来到一处需要弹跳的地方，等弹到最高处后按左落到一处高台上（注意只有一次机会，否则又要绕很大一个圈子重来了）高台上有乌龟，最好扫清干净，然后往右跳上电线，继续沿着其滑行。

后面没有什么难的地方了，一处地方借助挂钩可以到达更高处得到不少金币。按住右一路滑行可顺利达到终点。

BOSS战

这关的BOSS是一架带土炮的战车，平时可以与它保持较远的距离方便躲避炮弹，当它刚刚发完一炮或需要一段时间的准备，这个时候冲上去痛殴刚好（此时只能攻击露出的炮嘴部分）。5次之后炮嘴炸掉，



战车的速度会突然加快，但只要掌握发射炮弹的节奏，乘它的发射间歇冲上去撞几下就OK了（我是直接冲上次，连撞它两次，一瞬间就搞定了^0^）。

MUSIC PLANT ZONE 3-1

这一关的地点是音乐城，画面和音效都很棒^ ^，没有什么特别难过的地方，出门后沿着一路起伏的坡度往前冲，跳跃的时候必须落到水平端口才能爬上电线(跳过头了有时候会掉下悬崖摔死的- -)，小心天上挂着的铃铛和地上硬壳的动物，两者经常相结合制造障碍，借助空中的五线谱连续跳跃也可以拿到平时不容易拿到的东西。小心耍球的猴子，最好是冲到它面前的时候稍微停一下，看准再跳。再有就是在不同的地方把握跳跃的力度，细节问题，总的说来应该没有容易卡住的地方。

MUSIC PLANT ZONE 3-2

音乐城的第2个版面，路线虽然多但是也没有什么太难的地方。但跳跃的地方比较多（基本都是在音符上蹦来蹦去，声音很可爱），结合各种弹跳工具可以到达各个高台上，还有因为有很多东西必须通过跳跃拿到，所以想快速过关又想拿更多的金币的话最好使每次跳跃都尽量降落在准确的位置上。有的路线会碰上竖着两排音符一直按住左，爬到顶端再往右跳就可以了。

BOSS战

由于敌人总是蹲在车的顶部，所以必须先跳到轮盘上，再借轮盘起跳撞击BOSS。因为轮盘总是不断运动中所以掌握它的规律比较重要，一般来说轮盘刚刚处在向外运动时最好不要跳上去，否则容易被依次运动的下一个轮盘所伤，而且而容易被子弹攻击。最



好是等到轮盘运动到最外面的时候(子弹也已经发射完毕最佳)再跳上去，等轮盘自行运动到离BOSS顶部距离适中的时候再起跳，撞击敌人。此种打法虽然慢了点，但是比较安全。另外就是轮盘顶部的子弹发射器是可以撞爆的，如果想节约时间的话可以不必等待它发射，先跳上去解决掉就可以了，运气好可以连续撞击敌人2~3次。如此反复，很快就击败BOSS。

ICE PARADISE ZONE 4-1

这一关是摩天楼：一开始就要跳跃，注意落地的时候有敌人（有点像企鹅）。上面比较好走一些，可以拿的东西也要多一些。这一关主要是要注意到吊环的作用，在旋转到合适的位置再起跳。特别是在比较开阔的地方。另外落到落差较大的地方时可以利用弹簧直接飞奔而上，如果先跑再跳的话反而不容易上去。

ICE PARADISE ZONE 4-2

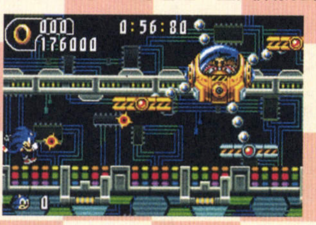
这一关吊环后再跳的难度加大，比较难掌握的地方有两个吊环要跳，注意掌握节奏才能跳过去同时又拿到东西，而且有些要跳跃的地方有伞形怪物要注意避开。在冲刺的时候要注意前面的路不要只图痛快而摔死了^-^，跳得太快太高的时候也要注意落下来时可能有敌人。

BOSS战

BOSS是一个飞船，主要有两个注意的地方：一个是飞船后面的踏板，在它平放的时候要赶紧跑上去跳上去踏上它就能打到BOSS，但在它竖放成一个鬼面的时候千万不要靠近；另一个是飞船会不断往下丢炸弹，波及范围较大要注意避开。只是在后面追它的话很不容易抓到时机，还容易被炸到。不过有一个死角是炸不到的，就是跑到最前，在踏板竖放的时候可以到这里等待时机，等到一横放下来就可以立刻后退跳到踏板上痛击BOSS。

SKY CANYON ZONE 5-1

这一关是在一个浮游岛上，注意链接在一起的地方特别多，因为这里一旦失败就会跌落而死所以跳跃的时候一定要倍加小心，出门后往下的路线会几次小跳跃，不要太向前了（会掉下云海），借弹簧向



左弹上高台，然后在借弹簧弹起到最高处的同时按住R+十字键的上（SONIC会再向上冲一下）才能爬上去。继续右行，从左往右有连续几次弹跳，注意力度。过后会有一些小跳跃，问题不太大，接近终点的时候乘风扇而上按左可以爬上电线，到终点的最后一次跳跃也需要注意把握时机。

SKY CANYON ZONE 5-2

此关开头会有一连串的高速运动，但在最后的落脚点有一只乌龟，落地的时候小心一点。前行出现分支，往上跳的路要难一些但是可以拣不少金币，如果觉得跳跃有些难度的话只要紧紧按住十字键的右，不做任何跳跃SONIC也是可以冲上下面的一条路的(有惊无险哪)。上行的话，借风扇可以爬上电线。继续前行注意前面墙上的钉板，最好在到达墙壁前按R+上缓冲一下，落到下面的弹簧再弹起到右边的高台比较安全。后来一连串跳跃有点困难，注意掌握节奏。跳上去后左行有不少金币但有一定危险(必须重跳一次前面的地方)，右行则直接过关。

BOSS战

这关的BOSS是个带有手臂和激光炮的轮子。对于不能飞的SONIC来说，如果站在左侧，就会成为激光炮的靶子。所以在激光炮的攻击到达之前，应该让SONIC站在画面中央稍微偏左的位置，或者站在画面右方，这样就能比较容易地避开激光炮的攻击。但是相反的，这里是BOSS手部的攻击范围，很容易遭到手部的攻击！因此，必须速战速决破坏激光炮，然后边注意手的攻击，边瞄准驾驶舱。最有效的攻击时间是手部攻击刚刚完结的时候。左键2连打，一下子就能缩短与BOSS的距离，然后，从nakuls(原来BOSS是他！)乘坐的驾驶舱的正上方进行攻击。不过，一次攻击完成之后，和画面中央附近又会有一段的间隔，要立刻再次缩短这个间距。要做好长期战的心理准备哦！

TECHNO BASE ZONE 6-1

这一关是太空版面（终于又恢复到当初的速度感了哪）一开始很容易冲得很快（音乐都变得很急迫）注意钉子，因此最好不要飚得太快了。在灰色的环后其实还有两个"星星"的陷阱。后来有一大串蹦跃，要注意控制速度和掌握节奏，不然很容易就过把瘾就死。本章节的注意点主要在于利用惯性的飞奔(很多高的跳不上的地方其实只要用跑的)、移动的方块（只要掌握了节奏和走平地就差不多了）和连续的跳跃，只要渡过一关后稍微控制一下速度，看一下前面的地形，不盲目前冲还是不太困难的。另外还要注意一隐形"杀手"像电流一样的东西，快速奔跑时可能有点难看到。

TECHNO BASE ZONE6-2

这一章基本上和上一章差不多，只是在连续跳跃上加了一些难度，主要的注意点也比较一致。只要凭借上一章的经验应该不难过关。

BOSS战

这章的BOSS有四个机械手臂，两白两黄，不停的转动。在它们中间的灯变蓝的时候可以踏上去打BOSS，但当亮红灯时，两条白的会进行翻转而不能踏上去，两条黄的会变出尖刺。由于会不停转动，所以一定要抓好时机，当手臂转到下方时即使它是蓝灯也不要跳上去，这时起跳也会被上面的驾驶室弹回来打不到它。最好在手臂降到中间位置时再跳上去痛击BOSS，建议最好选黄的手臂来踏跳，虽然它会有尖刺，但白的翻转起来更麻烦，一但落下来容易被飞弹击中。

EGG UTOPIA ZONE 7-1

这一关是在失重的世界，注意有时候画面会上下颠倒带来视觉上的不便，出门后小心不要撞上空中的蜜蜂，也要小心头顶的3个飞行物，跳跃的时候把握好力度。然后右行(注意画面是颠倒的)，总的说来没有太容易OVER的地方，但要想多拿金币就必须注意避开地面上，天空中那些障碍。

EGG UTOPIA ZONE 7-2

和上一关差别不大，开始有一连串的较长度的跳跃，在跑了一个圈后往左跳才行，右边是一堆尖刺，跳不过去。跳上左边后利用弹簧往上跳，注意跳的时候让它自己顺势上去，不要作多余的动作，小心摔下去。之后的跳跃只要注意进行大的跳跃和落脚点的尖刺就行了。利用弹簧跳上第一个吊环，再



跳到第二个(注意第一个吊环的上壁有尖刺)。跳到第二个时可以看到前方落脚点的尖刺，好好跳吧。不过如果跳得好的话可以从第一个就跳到对面，这样反而比再跳到第二个要好跳一点。

BOSS战

这一关的BOSS战中必须在上下两方跑动（只要按上下方向键就能够自由变化重力）因此如果艾格曼放下广范围炸弹的话，不要犹豫立刻反转重力逃离吧。虽然对手很难缠，但我方也能来回运动，打倒他的方法有好几种。其中方法之一是：来到敌人正下或正上的位置，尽力跳起来然后反转重力。使用这种攻击方法的话，攻击后立刻反转重力使自己回到原来的位置是很重要的。

DOUBLE X ZONE

最后的决战在外太空展开，所有前面几关的BOSS都会陆续登场，一场漫长而艰苦的战斗，每一关的BOSS打法如前所述，综合说来尽量减少失误是制胜的关键。

■文/转生之炎 CZS

电软六人手记

编辑手札

这次是编辑部上下竭尽心力为广大掌机玩家奉献的最新特辑，本书集结了GBA发售以来全部大作的详细攻略研究，并附有掌机历史的全面总结，应该说是一部值得收藏的掌机专刊，希望大家喜欢。



风林

■ 有句话叫做“十年磨一剑”，这次酝酿许久的《GBA特辑》算是对GBA出道以来最好的一次总结。虽然这次风林没有出得什么力，在一边旁观也不由得为宇部君叫好助阵。要说起掌机这东西，风林真是兴趣淡淡，主要是每次还没打几分钟就被叫走去干别的事或者因为地铁到站而被迫停下，久而久之的结果。也许GBASP是一个转折，也好让这个一直以来口口声声非常支持任天堂却从来不沾口袋妖怪的家伙好好体会一下手心里的味道。



天师

■ “任天堂老早的一个《塞尔达》广告，SFC版的，天语看了不下一百遍，感觉任强得没话说。这不前两天，GBA的新版本GBASP正式公开，加了背光灯，内置长寿锂电，翻盖设计，不知能否继续兴风作浪。今天更得知《口袋妖怪》红·蓝宝石各突破180万本的消息，虽然天语对任天堂很有信心，但任的游戏理念也要与时俱进，因为听说索尼要推出掌机了。

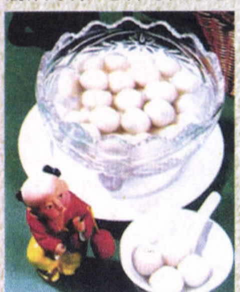






宇部

● 历经半个多月昏天黑地的苦战，《GBA专辑》终于赶在春节前制作完成，总算可以踏踏实实歇几天了。不过宇部目前已经累得没什么心情玩游戏了，准备外出旅游散散心，缓解一下紧张的工作情绪。



● 说说增刊吧，这次主要以GBA的游戏攻略和研究为主，“一网打尽”30多款GBA发售以来经典的重头作品。虽然有些冷饭，但是很多大作（如：黄金太阳、恶魔城等）都进行了重新编排，而且这种大16的开本非常适合读者打游戏时的翻阅，绝对值得大家收藏。



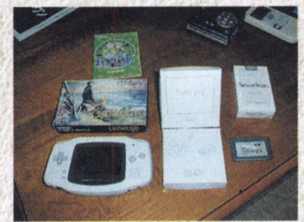
PERFECT

■ GBASP发布，索尼的手掌机也犹抱琵琶半遮面，掌机市场值得我们密切关注。

■ 买到2003年第4期电软的读者想必已经知道了上期提到的秘密是什么，《动感新势力》是否让你“动心”呢？请诸位密切关注电软出刊日期。

■ 继1998年第一本GB特辑问世后，电软的第5本掌机专刊也与玩家见面了。这次的GBA特辑是宇部舍弃足球时间吐血制作的，还望大家多多支持。

■ 2月14日发售GBASP和最终幻想战略版，这是个属于掌机迷的情人节。





星尘大海

■ 费了众小编们九牛二虎之力制作的GBA特辑终于大功告成，泪流满面中，这是集体力量的结晶啊。

■ 做完一堆攻略后感觉自己变成了GBA游戏达人，决定向全面的掌机达人发展。寻觅WSC和NGP中。



■ 银色GBASP入手决定，正好与家中银色GC对应，继续寻找公布的最新消息，资金已备妥。

■ 希望大家喜欢本编所撰写的KOFEX2全人物性能分析，街机高打不要找鸡蛋西红柿了，本人可只是准高手而已啊。

■ 正在预测PS2专辑的出版日期。



MASCAR

★ 随着GBA在中国的日益普及，这本GBA专刊也就顺理成章地诞生了，希望对广大玩家能有所帮助。

★ 在大家看到这本书的时候，又到了各位玩家最喜欢的春节，因为只有这个时候，大家才能拿到N多的压岁钱。当然，MASCAR是一分也拿不到。:(

★ 由于现在GBA的普及率大幅提高，D版也越来越发达，现在想买到正版的GBA卡带几乎成了不可能的事。别的先不说，2月14日发售的《FFT-A》入手正版看来是没啥希望了。



↑现在平时玩得最多的就是她


祝大家节日快乐，玩的开心！


ISSN 1006-5032
9 771006 503024 99>
邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP 定价：12.00元